




PlayStation 2

PlayStation®

sta Oficial - España

132 ★ ENERO 2012 • 2,95 € / CANARIAS 3,10

2'95€

¡LOS + DESEADOS de 2012!

SOULCALIBUR V
CATHERINE
THE DARKNESS II
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
NEVERDEAD
DARKSIDERS II
MAX PAYNE 3
TOMB RAIDER
BIOSHOCK INFINITE...

EXCLUSIVA

SYNDICATE™

EL SHOOTER DEL FUTURO PS3

¡Súper concurso CALL OF DUTY MW3!

¡Probamos todos los juegos de PS VITA!

Y además... UFC Undisputed 3 ★ Need For Speed: The Run ★ WWE 12
Assassin's Creed Revelations ★ Tekken Hybrid ★ GoldenEye 007: Reloaded...

GRUPO ZETA

00132



SONY
002,300
+50
PS VITA
SELECT
START
TU NUEVA VIDA ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR
EL 22 DE FEBRERO DE 2012 CAMBIAMOS LAS REGLAS DEL JUEGO
Realidad aumentada | Touchpad trasero | Pantalla táctil |
Conectividad 3G y Wi-Fi | Redes sociales y mucho más
Reserva ya tu PS VITA
Pide en tu tienda el pack de reserva edición limitada con contenidos exclusivos
Descuento de 5€ para la compra de un juego PSN | Auriculares |
App "Frobisher Says" en exclusiva | Items descargables para PS Home |
Avatar exclusivo de PS Vita
Precio 30€ a descontar del precio final de la consola
Descubre PS Vita a fondo: es.playstation.com/psvita
"Potente, ligera y con una pantalla que es una maravilla"
Pablo Romero (El Mundo)
José Marín
22/2/2012
PS VITA
PlayStation Vita
SONY
make.believe









Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, LUCÍA PERDOMO, RAÚL BARRANTES, MARÍA EMEGÉ, DAVID HERNÁNDEZ, DANIEL SANZ, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

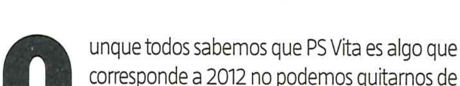
Responsable de Marketing Publicitario **JESÚS VÉLEZ**

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Soñar en Navidad

Aunque todos sabemos que PS Vita es algo que corresponde a 2012 no podemos quitarnos de la cabeza el portentoso ingenio made in Sony. La opción de reservarla con garantías nos ha quitado un pequeño peso de encima, pero por muchas veces que abramos la caja azul, no encontraremos, de momento, el preciado tesoro en su interior. Seremos sometidos a un pequeño ejercicio de paciencia, pero la recompensa será tan suculenta y desmedida que por una vez se cumplirá esa máxima de «ha merecido la pena esperar». Por eso y porque se convertirá en el evento lúdico del próximo año os contamos con pelos y señales todo lo que hay que saber sobre el nuevo portento tecnológico de la familia PlayStation. Y para que nuestros pensamientos continúen en el plano onírico, huyendo de lo mundano y lo terrenal, qué mejor receta que un completo repaso a los títulos más deseados de 2012. Os dejamos con vuestros sueños, que también van a ser los nuestros, y os deseamos una muy feliz Navidad y un nuevo año lleno de sorpresas. De momento ya soñamos con algunas de ellas...



Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Sospecho que nuestros sueños navideños se cumplirán en febrero.»
Mi juegos favoritos
Dark Souls y TESV: Skyrim



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«He reservado una PS Vita en cada tienda, no sea que luego vuelen...»
Mi juego favorito
007 GoldenEye: Reloaded



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Esta Navidad voy a soñar con PS Move, bazares y juegos infantiles.»
Mi juego favorito
ESDLA: La Guerra Del Norte



Pedro «John Tones» Berruezo
«Exijo un MMORPG protagonizado por Airgam Boys astronautas.»
Mi juego favorito
The Darkness II



José Manuel «Lloyd» Tornero
«Por la calle me confunden con Necian Mandrake.»
Mi juego favorito
Uncharted 3: La Traición De Drake



Lucía «Lucky» Perdomo
«I've got 99 problems and a Peach ain't one.»
Mi juego favorito
Batman Arkham City



Javier «De Lúcar» Bautista
«Ya he mandado mi e-mail a los Reyes Magos 2.0»
Mi juego favorito
Need For Speed: The Run



María Emegé
«Rezo por ver a Alduin sobrevolando las pistas de esquí este invierno.»
Mi juego favorito
The Elder Scrolls V: Skyrim



★132 Enero 2012 Sumario

PS3
PS2
PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

¡LOS DESE... de 20...



PlayStation® Revista Oficial - España

64
NFS: THE RUN
Vive las carreras más alucinantes de la saga.

50
PS MOVE
Ocho nuevos títulos para jugar con PS Move de baile, deportivos, sociales...

88
ZONA VIP
CARLOS JEAN.
El revolucionario de la música juega en primicia con PS Vita.

28
Soulcalibur V, Catherine, The Darkness II... Descubre cómo serán los juegazos más esperados de 2012.

46
UFC UNDISPUTED 3
La tercera entrega de uno de los juegos de lucha más aclamados será el más completo y espectacular.

10
PS VITA
Probamos todos los juegos de PS Vita para contarte de primera mano lo mejor de cada uno.



Todo lo que necesitas para estar a la última

Konami presenta METAL GEAR RISING REVENGEANCE

PS3

Konami reinventa Metal Gear confiando en los creadores de Bayonetta



En un principio la trama iba a desarrollarse entre MGS2 y MGS4, pero al final se tratará de una secuela de este último.

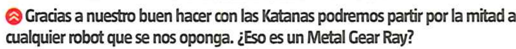
El tráiler que Konami presentó en los VGA Awards desplegó momentos realmente espectaculares.











Gracias a nuestro buen hacer con las Katanas podremos partir por la mitad a cualquier robot que se nos oponga. ¿Eso es un Metal Gear Ray?



De actuar como un auténtico pardillo en MGS 2: Sons Of Liberty, Raiden ha pasado a convertirse en una letal máquina de matar.

Konami ha decidido reiniciar uno de los desarrollos más importantes en los que llevaba enfrascada durante los últimos años, y el lugar escogido para anunciar el cambio de dirección en la nueva entrega de *Metal Gear* ha sido los premios **VGA 2011**. ***Metal Gear Solid: Rising*** ha tomado un nuevo rumbo, y para ello **Kojima Productions** se ha desmarcado del planteamiento original para confiar el futuro del título a **Platinum Games** (*Vanquish*, *Bayonetta*). Bajo el nuevo nombre de ***Metal Gear Rising: Revengeance***, el proyecto ha sido reinventado, alejándose del planteamiento mostrado en el tráiler del E3 2010 para abrazar casi por completo la acción pura y dura, muy al estilo de las aclamadas producciones de **Platinum Games**.

Kojima Productions seguirá encargándose de ciertas áreas del proyecto (argumento, cinemáticas, voces), con Hideo Kojima en el puesto de Productor Ejecutivo, mientras la mecánica y la jugabilidad, correrán a cargo de **Platinum Games**. Raiden vuelve por la puerta grande en el papel protagonista, armado con una katana de alta frecuencia que le permitirá cortar todo lo que se mueva, sean humanos, *cyborgs* o robots de diez metros. El lanzamiento sigue estando planeado para 2012. Estaremos expectantes.



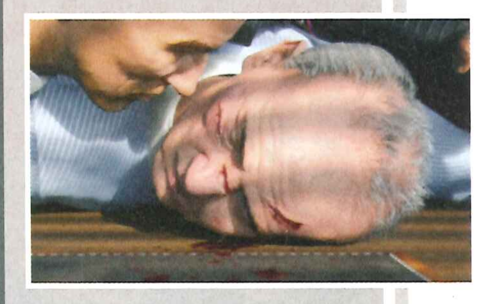
SPIDER-MAN REGRESA A NUEVA YORK

El Increíble Spider-Man renace en un nuevo *sandbox* que le traerá de vuelta por la inmensa Manhattan. El título se situará en los acontecimientos posteriores a la película que se estrenará el próximo verano, y nos vuelve a asegurar las acrobacias y la variedad de movimientos de que siempre hace gala el personaje.



FORTNITE: LO NUEVO DE EPIC GAMES

Los creadores de *Gears Of War* han sorprendido anunciando un nuevo título llamado ***Fortnite***, un juego de gráficos desenfadados que parece enfocarse al adictivo género de los *Tower Defense*. En el juego debemos crear emplazamientos defensivos para sobrevivir a oleadas de zombis, con cambios entre el día y la noche.



RAINBOW SIX PATRIOTS

La característica acción táctica de la serie *Rainbow Six* vuelve con un nuevo videojuego creado por **Ubisoft Montreal**, que seguirá las directrices de la serie pero mejorando la gestión del equipo, el sistema de coberturas y otorgando más importancia al guion. De hecho, nos enfrentaremos a unos terroristas que pondrán en serio peligro las principales ciudades del mundo.

News


Situaciones tan dramáticas como la vista en la imagen serán habituales durante el avance del juego.






Para abordar a los infectados es conveniente tomar precauciones, ya que tendremos poca munición y un gran número de peligros que afrontar.


En ocasiones no nos quedará más remedio que abatir a los enemigos con un certero disparo en la cabeza.

THE LAST OF US El apocalipsis según NAUGHTY DOG







Durante la gala de los **Video Game Awards Sony** desveló uno de los títulos más sorprendentes que están por llegar a **PlayStation 3**: ***The Last Of Us***. Se trata de un *Survival Horror* de acción desarrollado por la mismísima **Naughty Dog** (los creadores de la saga *Uncharted*) que nos pondrá en la piel de una pareja en constante lucha por mantenerse vivos dentro unos Estados Unidos devastados por una plaga, que ha transformado en hambrientos mutantes a la mayoría de la población. En este ambiente apocalíptico deberán moverse Joel y la joven Elli, trabajando juntos para salir con vida de los mil peligros que les esperan, mientras recorren ciudades destruidas y devoradas por el avance de la naturaleza. Se espera que el juego se comercialice durante 2012.



¡HAZTE CON PS VITA Y MUCHO MÁS!

Ya está abierto el período de reserva de **PS Vita** en nuestro país. Con solo acudir a un establecimiento especializado y dar 30 euros de señal -que se descontarán después del precio final-, podrás asegurarte una **PS Vita** en su día de salida y también interesantes regalos, como una cartera (solo en El Corte Inglés), unos auriculares o jugosos descuentos para *PSN*.





TONY HAWK VUELVE A LA CARGA EN HD

Y lo hará con un juego descargable que traerá de vuelta los mejores circuitos de sus dos primeras entregas de la serie. Hasta ahora se ha confirmado una revisión en alta definición de los circuitos *Downhill* y *School*.

namco®




16
www.pegi.info

TEKKEN™ HYBRID

LLEGA EL PACK DEFINITIVO DE TEKKEN™

TEKKEN TAG TOURNAMENT HD

TEKKEN BLOOD VENGEANCE 3D

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 PROLOGUE

Revive el original TEKKEN TAG TOURNAMENT ™ remasterizado completamente en HD.

Descubre más sobre la saga en la película TEKKEN™ BLOOD VENGEANCE

Juega en exclusiva al prólogo de TEKKEN TAG TOURNAMENT 2™

39,99€
pvp recomendado






SONY
make.believe

PS VITA™

PlayStation®Vita

Sony reunió tras estos muros a la prensa europea, ávida de probar todos los juegos de PS Vita.

A LA VENTA EL 22 DE FEBRERO 2012

La Dolce Vita

El pasado 22 de noviembre, Sony C.E. presentó en Londres la primera oleada de títulos que acompañarán a PS Vita. Y dieron alguna que otra sorpresa.



Las seis tarjetas de R.A. WAAR te abrirán las puerta a juegos tan alucinantes como el de abajo.

Michael Denny (*SVP* de **SCE Worldwide Studios Europe**), abrió una conferencia en la que se desvelaron los once títulos que **Sony** pondrá a la venta el 22 de Febrero, el día del lanzamiento de **PS Vita** (*Uncharted Golden Abyss*, *Wipeout 2048*, *Reality Fighters*, *Little Deviants*, *ModNation Racers: Road Trip*, *Everybody's Golf*, *Escape Plan*, *Top Darts*, *Hustle Kings*). Junto a ellos llegarán a las tiendas dos lanzamientos sorpresa: *Unit 13* y *MotorStorm RC*. Podréis saber más de ellos en las siguientes páginas. No era el único naipe que **Sony** guardaba bajo la manga.

Lo más comentado de la noche fueron las seis tarjetas de Realidad Aumentada que vendrán incluidas con **PS Vita**, bautizadas como *WAAR* (el acrónimo de *Wide-Area Augmented Reality*). En el taller de Realidad Aumentada del día posterior pudimos saber más sobre estas enigmáticas tarjetas y los seis juegos que harán buen uso de ellas, descargables gratuitamente desde *PSN*: *Pocket War* (una guerra de tanques a lo Atari 2600 sobre la mesa del comedor), *Table Top Sports: Diving* (un tronchante juego en el que marcas la salida y la meta de un fulano obsesionado con hacer el salto del ángel), *Fireworks* (un *rhythm game* de lo más cuco), *Pocket Garden* (diseña tu propio jardín *indoor*), *Pulsar* (*puzzles* con espejos a lo *Deflektor*) y *Flickball* (un *Subbuteo* en el que las tarjetas marcan dónde estarán las porterías y las gradas). Aunque no llegaron a hacernos demostraciones reales de los juegos (algo que sí sucedió afortunadamente con *Reality Fighters*, la otra joya RA de la casa), los vídeos que nos mostraron nos pusieron los dientes muy largos.

El futuro de **PS Vita** es tan brillante como su pantalla OLED, como pudimos comprobar durante la jornada posterior al probar a nuestras anchas no solo los juegos de **Sony C.E.**, sino toda la artillería que las principales *third parties* preparan para el 22 de febrero y mas allá. Quien crea que **PS Vita** no es más que una **PSP** «2.0», no puede estar más equivocado. **Sony C.E.** sabe que tiene una máquina tan potente como única y va a explotar esa singularidad a conciencia. Y nos alegramos de ello. *Nemesis*

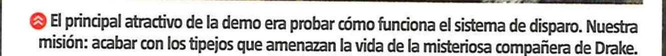
Uncharted Golden Abyss

Sony desveló en Londres un nuevo escenario del juego más deseado de PS Vita

La nueva *demo* que pudimos probar en Londres se centraba más en la acción que en las plataformas. Pudimos ver a Nathan enfrentarse a unos cuantos francotiradores e incluso tuvimos la ocasión de disparar, usando el giroscopio de **PS Vita** para dirigir la mira. Nos costó un poco hacernos con el control, pero la calidad de los gráficos nos dejó boquiabiertos. La trama de ***Golden Abyss*** transcurre antes del primer *Uncharted* de **PS3**, y está relacionada con la masacre de una expedición española en Centroamérica, 400 años atrás. ¡Vénganos, Drake!





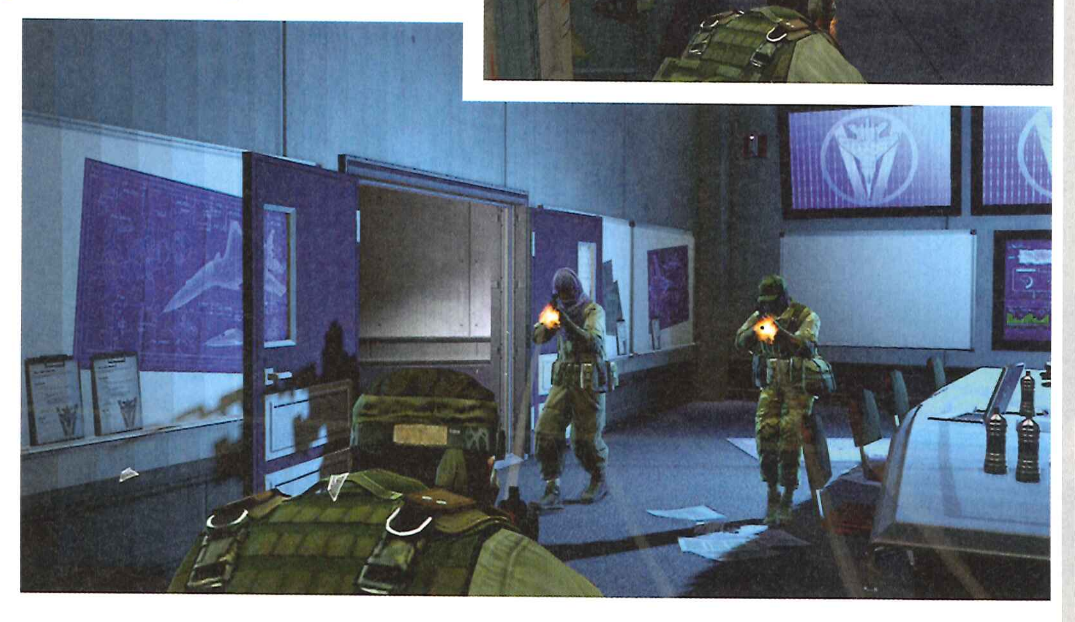


El principal atractivo de la demo era probar cómo funciona el sistema de disparo. Nuestra misión: acabar con los tipejos que amenazan la vida de la misteriosa compañera de Drake.

Unit 13

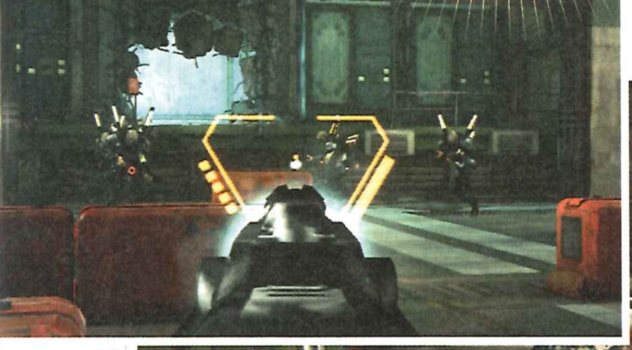
Zipper Interactive, los creadores de la saga SOCOM, explotan a conciencia las posibilidades que ofrece Vita

Fue una de las sorpresas de la conferencia que ofreció en Londres Michael Denny (*SVP* de **SCE Worldwide Studios Europe**): ***Unit 13*** es un *shooter* cooperativo, desarrollado por **Zipper Interactive**, los padres de la franquicia *SOCOM*, en el que podremos elegir entre seis operativos diferentes (cada uno con sus propias habilidades) antes de afrontar 36 misiones en 9 escenarios distintos. Aunque la *demo* con la que pudimos trastear se centraba en recoger unos planos del interior de un almacén plagado de enemigos, el juego final desplegará misiones de todo tipo y pelaje, además de desafíos diarios y semanales, descargables desde Wi-Fi y 3G. Coordínate con tu camarada a través del *chat* de voz y asciende en la tabla de puntuaciones del juego. La competencia promete ser feroz.

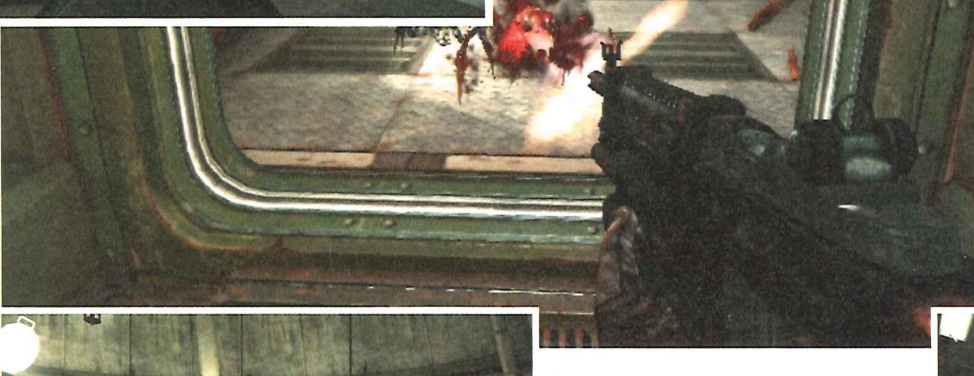




Resistance
Burning Skies







Menudo gustazo, con el segundo stick analógico

Nihilistic Software nos lleva hasta el comienzo de la invasión *Quimera* en los Estados Unidos, para ponernos en el pellejo de un bombero llamado Tom Riley. De hecho, comenzaremos la acción con un hacha en la mano, aunque enseguida podremos cambiarla por un montón de armas de fuego con las que licuar a las quimeras. Aunque se agradece el uso de la pantalla táctil (para dirigir las granadas o los disparos automáticos, por ejemplo), lo que más no ha gustado es poder usar el segundo *stick* analógico. Ay, si la **PSP** lo hubiera llevado también...



Prepárate para pelar el «marisco» al estilo de la milicia de Montana: a balazo limpio.



El Resistance de Vita aún no tiene fecha de salida, pero esperemos que no se haga de rogar.

Escape Plan

Si hay un juego que nos demostró todas las posibilidades que ofrecen las dos superficies táctiles de **PS Vita**, ese fue ***Escape Plan***. Acompaña a Lil y Laarge en su fuga a través de un sinfín de diabólicas pantallas, en las que deberás no solo dirigir los movimientos de los personajes (arrastrando el dedo sobre la pantalla de **Vita**), sino mover obstáculos y llamar la atención de los enemigos pulsando sobre la superficie trasera. Deliciosamente grotesco, ***Escape Plan*** estará disponible en forma de descarga digital desde el mismo momento de lanzamiento de **PS Vita** en España.







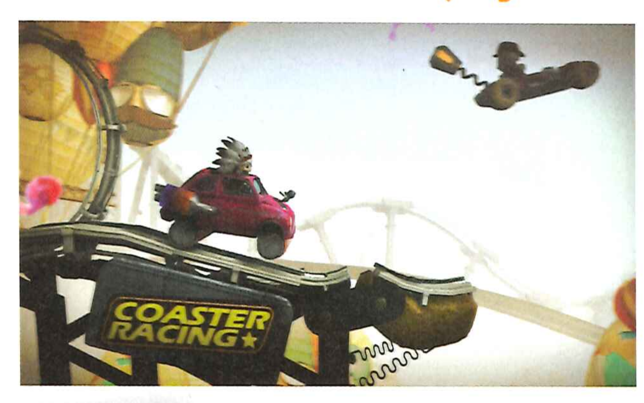
Ultimate Marvel Vs Capcom 3

Aunque solo era una *beta* en la que echamos en falta a algunos luchadores, y aún no incorporaba los controles táctiles que ofrecerá la versión final, nos chifló la encarnación portátil de ***Ultimate Marvel Vs Capcom 3***. El motor *MT Framework* va como la seda sobre **Vita** y sus creadores han prometido que el multijugador (tanto On-line como en modo local) estará a la altura de la versión **PS3**. Pudimos jugar contra la máquina y tuvieron que usar un soplete para separarnos de la consola.

Little Big Planet

Llevarás en el bolsillo una auténtica fábrica de diseñar juegos

Double Eleven Limited y los suecos **Tarsier Studios** (estos últimos, responsables de buena parte del contenido extra de *LBP 1* y *2*) se han unido para explorar todas las posibilidades de diversión y creación que ofrece **PS Vita**. Desde las dos superficies táctiles hasta el giroscopio que esconde **Vita** en sus tripas, todo ha sido aprovechado al máximo para ofrecer una experiencia sorprendente, incluso si ya eres un experto jugador -y creador- de las entregas para **PS3**. Utiliza la cámara para incorporar texturas exclusivas (o tus fotos) a tus niveles. Usa los dedos para dar forma a tu nivel, graba voces y sonidos con el micro, reutiliza los *DLC* de los *LBP* de **PS3**... Jugando, es tremendo. Ya sea por usar los dedos para eliminar obstáculos como por los minijuegos con la pantalla en vertical.

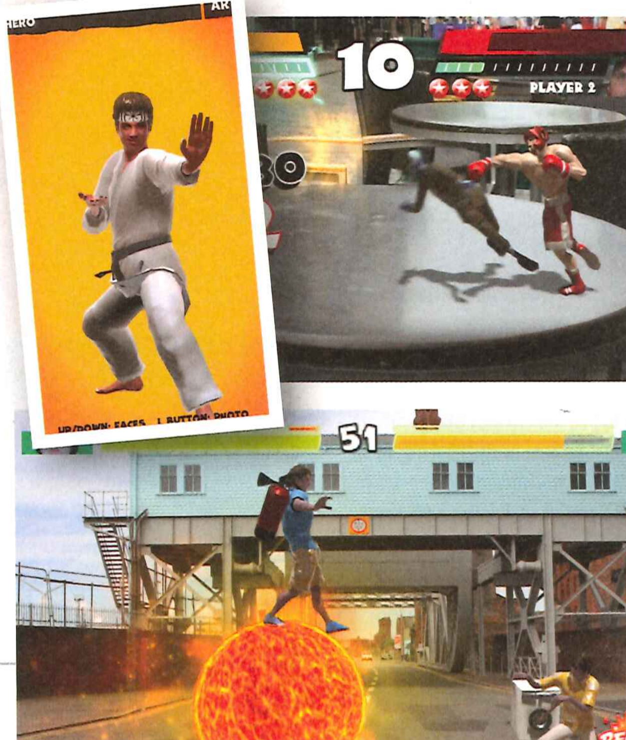




Reality Fighters

Las enormes posibilidades de la Realidad Aumentada, al servicio de la lucha pura y dura

Ninguna característica de **PS Vita** va a ser desaprovechada, y mucho menos sus dos cámaras. De eso se va a encargar el nuevo juego de los catalanes **Novorama** (***Invizimals***), un *arcade* de lucha en el que convertirás cualquier escenario real en el *dojo* de tu próximo combate. Podrás grabar panorámicas, por ejemplo durante tus vacaciones, y guardarlas en la memoria de la consola para usarlas posteriormente como escenario. Sácate una foto con la cámara frontal y podrás convertirte en un luchador más, utilizando más de 400 *items* diferentes para personalizar tu personaje. Los luchadores de ***Reality Fighters*** despliegan 15 estilos de lucha y 35 movimientos diferentes. Podrás usar especiales de lo más chiflado, grabar tu pose de la victoria y subirla a Facebook.





RAYMAN ORIGINS

Tan hermosa como su hermana de PS3, lo único que hemos echado en falta en la versión portátil de Rayman que vimos en Londres es el modo multijugador. Por lo demás, *chapeau* para **Ubisoft**.



S.FIGHTER X TEKKEN

Los personajes mas emblemáticos de las dos sagas de lucha de **Capcom** y **Namco** se enfrentan, bajo la estética de *Street Fighter IV*. Ojito, porque la versión **PS Vita** lleva un invitado exclusivo: Cole McGrath, el héroe de los *InFamous*.



SUPER MONKEY BALL BANANA SPLITZ

El monete de **Sega** se sentirá como en casa, gracias a los giroscopios y acelerómetros que esconde **PS Vita** en su interior. Sencillo y siempre adictivo.



EVERYBODY'S GOLF

Otro clásico portátil que acompañará a **PS Vita** en su lanzamiento europeo. Hace buen uso de las dos pantallas táctiles (no solo para golpear la bola, sino para navegar por cada hoyo) y por supuesto, incluye multijugador On-line.



FIFA Football



Revolucionará tu forma de jugar al fútbol en consola

¿Qué te parecería disparar los penaltis y los tiros de falta marcando la trayectoria con la pantalla táctil, al estilo del *Flick Soccer* de iPhone? Esa fue solo una de las sorpresas que nos deparó la *beta* que probamos en Londres, que nos enamoró por la idea de usar la superficie multitáctil trasera para marcar hacia dónde queremos disparar a puerta, con solo pulsar en un punto específico de la portería. En la primera partida llegamos a marcar un par de goles mirando en la dirección contraria, al estilo Laudrup y Romario. ¡Absolutamente genial!



Frobisher Says!

Imagina un cruce entre los *Wario Ware* y la estética de los *cartoons* de *La Hora Chanante*. Algo tan bizarro existe, está siendo desarrollado por los ingleses **Honeyslug**, y nos enamoró desde nuestra primera partida en Londres. ***Frobisher Says*** es lo más chiflado y refrescante que nos hemos echado a la cara en años, y lo mejor de todo es que podrás descargártelo gratis de *PSN*, si reservas la **PS Vita** (es quizás el extra menos publicitado, y más goloso, del kit de reservas anunciado por **Sony** el mes pasado). 50 minijuegos deliciosamente absurdos (nos chifló el de borrar partidas de la **Vita**) y un modo multijugador con una sola consola que garantiza maratonianas sesiones de carcajadas.





Little Deviants

Delirantes minijuegos que explotan a fondo todas las carateristicas de **PS Vita**: la pantalla y la superficie trasera multitáctiles, el micrófono, los acelerómetros, las cámaras (en pruebas de Realidad Aumentada)... ***Little Deviants*** quizás no tenga el gancho de una franquicia famosa, pero va a ser uno de nuestros juegos favoritos del catálogo de lanzamientos de la nueva portátil de **Sony**. No nos extraña que hayan elegido este título para componer el primer *bundle* anunciado en el mercado norteamericano.

MotorStorm RC

Esta vez, los piques serán a ras de suelo

Además de *Unit 13*, **Sony** desveló en Londres este otro lanzamiento sorpresa. La nueva encarnación de *MotorStorm* llegará a la vez a **PS Vita** y **PlayStation 3**, y será posible desafiar simultáneamente a los usuarios de ambas consolas a través de *Cross Play*. De hecho, durante el evento se pudo probar este modo, en el que los asistentes comprobaron que, pese a haber perdido tamaño e interacción con los escenarios, los piques siguen siendo la razón de ser de *MotorStorm*. **Evolution Studios** (padres de las anteriores entregas de la franquicia) firma este *arcade*, que nos recordó a clásicos de la talla de *Super Skidmarks* y *R.C. Pro-AM*. Elige tu coche de radiocontrol entre 8 clases distintas y prepárate para partirte la cara en 16 circuitos distintos.





Wipeout 2048

Lejos de morir, el clásico de Psygnosis renace cual ave Fénix, aprovechando cada una de las características de PS Vita

Desde que el proyecto **PS Vita** se desveló (bajo el enigmático título de **NGP**), **Sony** utilizó *Wipeout* para demostrar la potencia gráfica de su nueva portátil. Por suerte, ***Wipeout 2048*** no ha acabado en una simple *demo* técnica, sino en forma de juego, tal y como pudimos comprobar. Durante el evento tuvimos ocasión de probar las dos configuraciones de control: la clásica (controlando el vehículo con el *stick* y los botones) y el modo *Motion* (en el que entran en acción los giroscopios de la consola y las pantallas táctiles: pulsando en la de atrás aceleramos, mientras activamos las armas con la pantalla frontal o el micrófono). El juego soportará *Cross Play* con **PS3**, y pudimos dar buena cuenta de ello en Londres. Los clásicos no mueren: se reinventan. Y *Wipeout* lo hace a lo grande.







MODNATION RACERS: ROAD TRIP

Los *karts* de **SCE San Diego** tampoco se perderán el lanzamiento de **Vita**. Usa las pantallas táctiles para crear circuitos de la manera más sencilla y espectacular.



ARMY CORPS OF HELL

Muy prometedor, este «*Pikmin* satánico y cazurro» ideado por **Square Enix**, y con el que comandaremos 100 *goblins*, mediante el panel trasero. Incorporará un modo cooperativo para cuatro usuarios y música de lo más metalera.



MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE

Usa la pantalla táctil para seguir las coreografías del fallecido Rey del Pop a través de sus canciones más famosas. La recreación de Jacko es impresionante.



SOUND SHAPES

Es difícil explicar las enormes posibilidades y la originalidad de un título que no solo te permite componer música, sino convertir tus creaciones en juegos de plataformas que podrás compartir con otros usuarios.



Ridge Racer



No hay debut de un sistema Sony sin un Ridge

La icónica franquicia de conducción de **Namco** estará en la primera oleada de lanzamientos para **PS Vita** (como ya sucedió con los anteriores sistemas **PlayStation**). Pudimos disfrutar de él en Londres, y aunque no aprovechaba las pantallas táctiles de **Vita** más que para navegar por los menús, la magia de los *Ridge Racer* sigue impregnando cada curva. Aún habrá que ver cómo se comercializa en Europa, porque en Japón ha levantado polémica. El juego costará menos que el resto de lanzamientos, pero solo incorporará 3 circuitos y 5 vehículos. El resto serán *DLC*: la música será gratuita en su mayoría (aunque la habrá de pago), los vehículos costarán 250¥ y los circuitos oscilarán entre los 1.000 y 1.600¥.





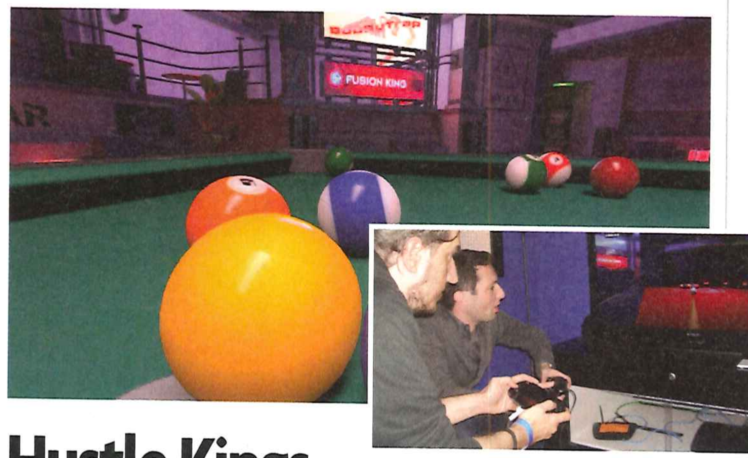


Gravity Rush

Keiichiro Toyama, director del primer *Silent Hill* y la saga *Siren*, lidera el equipo de **SCE Japan Studio**, responsable de este sorprendente juego de acción en el que manipularás la gravedad utilizando no solo los botones, sino además las dos superficies táctiles, a la hora de enfrentarte a las misteriosas criaturas que aterrorizan la ciudad de *Hekseville*. Con una estética de puro cómic y un desarrollo sorprendente (caminar por las paredes será lo menos bizarro que harás), ***Gravity Rush*** promete convertirse en el «tapado» más brillante del catálogo inicial de **Vita**.







Hustle Kings

Aunque en España no suelen ser muy populares, los simuladores de billar son bastante jugados fuera de nuestras fronteras (¿Quién no recuerda al mítico *Side Pocket*?). ***Hustle Kings*** desembarcará junto a **PS Vita** el próximo 22 de febrero para proporcionarnos tacadas perfectas gracias al uso de las dos superficies táctiles y con la posibilidad de jugar contra usuarios de **PS3**, mediante *Cross Play*. Pudimos comprobarlo y nos metieron una paliza digna de los míticos billares de la Plaza de Callao.

Silent Hill
Book Of Memories

Si algo te da miedo, líate a palos con ello

Konami sigue intentando devolver a la franquicia *Silent Hill* la gloria pasada, aunque sea a costa de renunciar a parte de sus señas de identidad. El último ejemplo lo tendremos con ***Book Of Memories***, para el que **Way Forward** (autores del genial *Contra 4* de DS) apuesta por la acción cooperativa para cuatro jugadores y los palos indiscriminados contra toda criatura que se acerque a nuestro perímetro. ***Book Of Memories*** nos permitirá personalizar nuestro personaje y desde **Konami** ya han adelantado que veremos criaturas emblemáticas de la franquicia, empezando por el entrañable Cabeza Pirámide. Echaremos de menos a Akira Yamaoka, pero confiamos en el buen hacer de Daniel Licht (compositor de la BSO de *Dexter* y del inminente *Silent Hill Downpour*).





Virtua Tennis 4

Prepárate para fundir la batería de Vita con maratonianas sesiones de minijuegos y el desternillante modo Touch Versus

Al igual que hizo con la versión **PS3**, es la propia **Sega AM#3** quien firma la adaptación a **Vita** del último *Virtua Tennis*. Un monumento a la diversión pura y dura a cargo de los 22 mejores tenistas del planeta sobre 33 pistas distintas. Lejos de componer una adaptación rutinaria, **Sega** explota al máximo las posibilidades de **Vita**, al incorporar el uso de las pantallas táctiles... hasta las últimas consecuencias. Nos referimos al sensacional modo *Touch Versus*, en el que podrás establecer partidas contra otro jugador, sobre la superficie de una única **PS Vita**, con una vista cenital al más puro estilo de los *arcade* ochenteros. Por supuesto, también encontrarás los adictivos minijuegos marca de la casa, además de enfrentamientos On-line para cuatro jugadores.







SHINOBIDO 2 REVENGE OF ZEN

Spike firma esta aventura en el Japón feudal en la que encarnaremos a Zen, un letal ninja. Acogotamientos sigilosos al más puro estilo *Tenchu*.



LUMINES: ELECTRONIC SYMPHONY

Ubisoft vuelve a dar una lección sobre cómo fusionar música y *puzzles*, en esta nueva entrega de ***Lumines***, con una BSO de lujo (The Chemical Brothers).



DUNGEON HUNTER ALLIANCE

Los titanes de **Gameloft** firman este *Action* RPG para cuatro jugadores en el que usarás la pantalla táctil para ejecutar letales hechizos.



ASPHALT INJECTION

Ponte al volante de más de 50 vehículos licenciados mientras te enfrentas a otros siete jugadores en el modo On-line en un *arcade* de conducción con sabor a puro clásico.

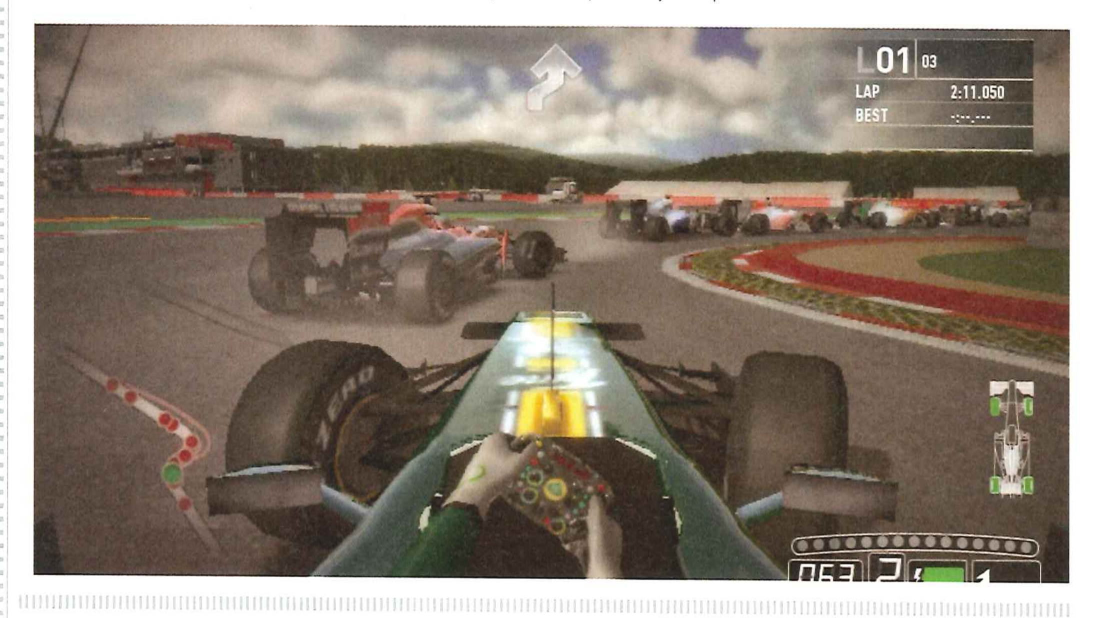




F1 2011

¿Serás capaz de emular a Alonso?

Codemasters y **Sumo Digital** trabajan a marchas forzadas para escoltar a **PS Vita** en su lanzamiento oficial con este completo simulador de F1, que recrea no solo todo el reglamento oficial de la temporada 2011 sino que desplegará un modo *Challenge* con desafíos adaptados a la idiosincrasia de una portátil (partidas cortas pero intensas). A los que prefieran maratonianas sesiones de conducción les espera un modo Carrera cooperativo para dos jugadores, un modo Gran Prix para cuatro jugadores y una temporada completa, en la que tendrás que competir frente a las escuderías oficiales, quemando goma frente a Alonso, Hamilton, Vettel y compañía.







Ninja Gaiden Sigma Plus

Ryu Hayabusa, táctil y portátil

El **Team Ninja** se ha tomado muy en serio la adaptación a **PS Vita** del juego de **PS3** (que era a su vez una adaptación del de Xbox): en su encarnación portátil, Ryu Hayabusa no solo hará uso de la pantalla táctil al ejecutar magias o a la hora de usar el acelerómetro. El juego incorporará además dos nuevos modos de juego: *The way of the Ninja* (que se compondrá de una sucesión de misiones) y el modo *Hero*, que simplificará la mecánica (Ryu se cubrirá automáticamente ante un ataque).



URBAN TRIALS

Concebido para **PSP**, sus creadores (**Tate Multimedia**) decidieron parar el proyecto y adaptarlo para **Vita**. Motos de trial y obstáculos de vértigo en un *arcade* con físicas -y tortazos- muy reales.



PUTTY SQUAD

System 3 resucita este semiclásico de Amiga y SNES para regocijo de los amantes del «retro» más oscuro. Eso sí, promete contenidos exclusivo para **PSV** y control mediante la pantalla táctil.



TOUCH MY KATAMARI

La buena gente de **Namco** estuvo en Londres enseñándonos la última aventura del Príncipe. Ojo, porque con la superficie táctil trasera podremos deformar nuestra bola de objetos.



SUPER STARDUST DELTA

El segundo *joystick* analógico hace que jugar a este *shooter* sea una auténtica gozada. Con la pantalla táctil podremos crear agujeros negros. Tal cual.


3D Compatible Game
PlayStation Network
PlayStation Move
SONY
7
www.pegi.info
MEDIEVAL MOVES
ARCOS, BALLESTAS, GOLPES DE ESPADA...
TU MANDO, TU BATALLA.
Coge tu PlayStation® Move y haz que tus movimientos de ataque ganen la batalla contra el ejército de esqueletos del malvado hechicero Morgrimm en Medieval Moves.
Solo para PlayStation® Move.
es.playstation.com
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe


Reportaje
¡LOS DESEADOS de 2012!
PlayStation
¡EXCLUSIVA!
Syndicate





Deslízate hasta tus enemigos a toda velocidad: otro detalle tomado del parkour futurista de Mirror's Edge.

PS3

Compañía
Electronic Arts
Programador
Starbreeze Studios
Género
Acción

A LA VENTA EN **FEBRERO 2012**

Cuando **Electronic Arts** anunció que **Starbreeze Studios** se iba a encargar de llevar a cabo un *remake* de *Syndicate*, el clásico de acción táctica programado en 1993 por **Bullfrog**, el estudio de Peter Molyneux, no tardaron en oírse los aullidos de furia de los fans. Y cuando se hizo público que la perspectiva cenital del original, que favorecía la planificación estratégica de las misiones de asesinato, se iba a convertir en una visión más moderna y frenética en primera persona, la cosa no mejoró. ¿Iba **Starbreeze** a sabotear uno de los juegos más ricos, divertidos y amorales de los primeros noventa?

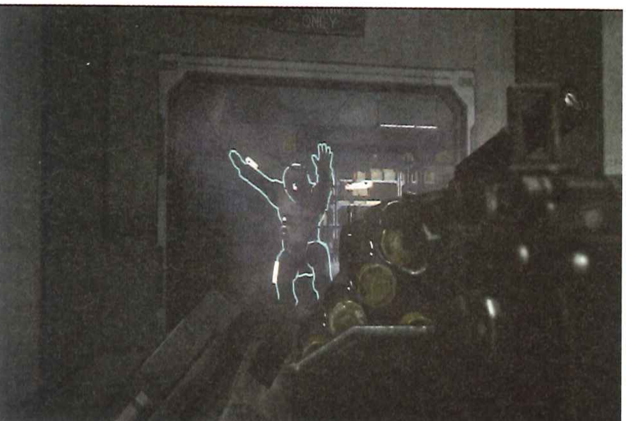
A estas alturas, obviamente, no podemos saberlo, pero lo que sí tenemos claro es que **Starbreeze** ha hecho un esfuerzo por imbuir de espectacularidad y estilo propio un título que saben que está mitificado por los jugadores. Con la vista puesta, quizás, en *Deus Ex* más que en su precedente, los creadores de *The Darkness* o de los fenomenales juegos de *Riddick* han permanecido fieles a dos premisas iniciales: respetar la ambientación estilo *Blade Runner* de mega-corporaciones y futuros despiadados del original y ser fieles a su estilo habitual de *shooters* secos, violentos y con un toque de calidad y cuidado por el detalle.

Ese cuidado (el que logró que el combate cuerpo a cuerpo en *Riddick* o el empleo de los tentáculos en *The Darkness* fueran tan satisfactorios y sorprendentes) viene por los aumentos y mejoras que se pueden practicar en los agentes. Sí, recuerda a *Deus Ex*, solo que en este caso todas esas mejoras están enfocadas al combate. En el mundo que describe ***Syndicate*** todo el mundo lleva un chip en la cabeza: ese chip puede ser no solo mejorado, sino también *hackeado*, y es lo que permite al protagonista, por ejemplo, controlar al enemigo a distancia, haciendo que alguien que le está atacando parapetado tras una cobertura se convier-

¡LOS DESEADOS de 2012!



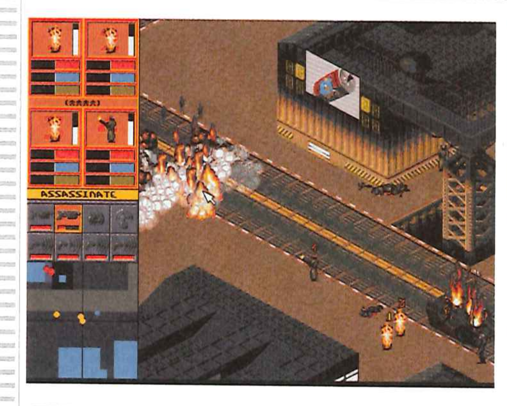
A pesar de su aspecto frío, el juego no se ahorra detalles escabrosos, como el viejo, entrañable y tradicional armamento que hace explotar al enemigo.







La variedad de armas y proyectiles es asombrosa... y letal.





SYNDICATE, 1993.

Cuando Peter Molyneux era menos gurú y más creador, su revolucionaria compañía Bullfrog dio a luz este clásico de la acción táctica que conoció una expansión, una mediocre secuela y varias conversiones a las consolas de la época, aunque su versión original y primigenia para PC es la más recordada. En ella, el jugador controlaba no a uno, sino a cuatro agentes al servicio de los sindicatos y tenía que llevar a cabo constructivas misiones de asesinato, extorsión y terrorismo para ellos. Muy polémico en su día debido a su total ausencia de moral.

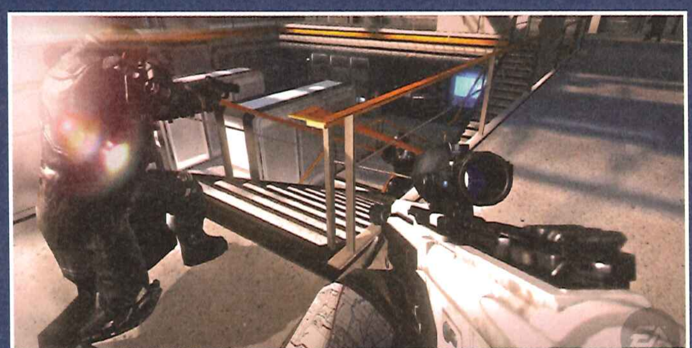
ta en un súbito aliado, bien cubriendo sus ataques, bien haciendo explotar sus granadas y llevándose a unos cuantos compañeros por el camino. O disparando a lo loco en la dirección más inconveniente para su grupo, o con un sencillo pero efectivo disparo en la propia sien.

Todos estos casos fueron sucediéndose en una *demo* en la que nuestro personaje entraba en un avanzado complejo de alta tecnología para recuperar un chip de la localización aparentemente más inaccesible: el interior de una cabeza. Nuestro antihéroe (y decimos «anti» porque su tendencia al gatillo fácil y a sacrificar todo obstáculo que se cruza en su camino no lo convierten en un angelito, precisamente) tuvo que resolver unos cuantos *puzzles* para los que le vino estupendamente una curiosa arma, un rifle *Gauss* que permite fijar objetivos que estén ocultos y hacer que una especie de balas rastreadoras doblen esquinas y alcancen su blanco. Ignoramos si los *puzzles* serán habituales en el juego, ya que el nivel que jugamos parecía introductorio y sin mayores complicaciones, pero este arma abre intrigantes posibilidades si se combina con una de las características más cibernéticas y futuristas del juego: un modo de visión muy similar a la de detective de los últimos juegos de *Batman*. Esta visión aumentada permite detectar a los enemigos ocultos, pero también proporciona pistas sobre el entorno y las posibles rutas a seguir. Todo ello (armas, mejoras, poderes especiales) podrá ser convenientemente mejorado a lo largo del juego en tiendas que facilitarán desde correr más rápido a rellenar con más rapidez las barras de energía precisas para que los poderes sobrehumanos de nuestro protagonista puedan actuar.

Y todo ello ambientado en un futuro que bebe de *Blade Runner*, sí, pero también de

Multijugador cooperativo: un homenaje al original.



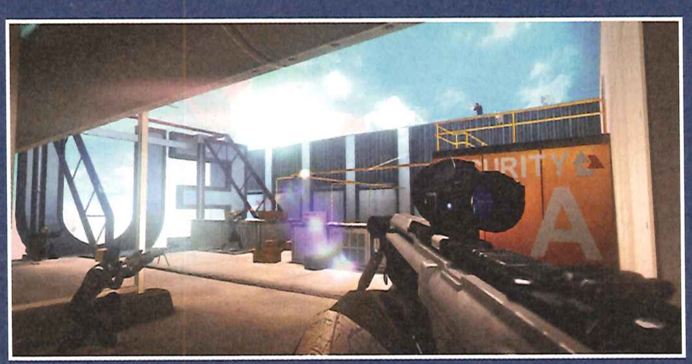














Starbreeze se plantea el multijugador de ***Syndicate*** como un regreso al concepto del juego original de 1993: la historia de un equipo de asesinos, cada cual con sus propias habilidades (mejorables), pero que nunca funcionaban por separado, sino como parte de un escuadrón mortífero e inhumano. Podemos asegurar, tras probar esta modalidad en el nuevo ***Syndicate***, que esa sensación vuelve: es absolutamente imposible hacer de lobo solitario en el cooperativo multijugador del juego para cuatro jugadores, ya que continuamente hay que tener a un compañero que cubra las espaldas, que *hackee* a los enemigos, que elimine las torretas o que, simplemente activando la visión aumentada, informe de dónde están parapetados los adversarios. Esa compenetración es especialmente útil en la eliminación de los contrincantes, donde tanto la descarga de plomo como el *hackeo* que destruya las defensas de las armaduras son imprescindibles, y hay que repartir tareas. Aunque las típicas clases no han sido aún especificadas todo parece indicar que habrá, entre otros, un médico (con chips que le permiten sanar a distancia), un tanque y un francotirador, todo ello con los matices que aportarán las mejoras que cada jugador quiera dar a su agente. Mejoras que, en cualquier caso, deberán redundar en el bien del equipo.







A DISTANCIA. Dudamos que haya fases de francotirador como tales, pero no de que tendremos en nuestro poder armas de largo alcance. Decide si quieres potenciar ese aspecto de tu agente.



VISIÓN DE DETECTIVE CIBERNÉTICO. Ahí tienes a un cobarde agazapado tras una columna. La combinación de este modo de visión y las balas rastreadoras te hará letal.

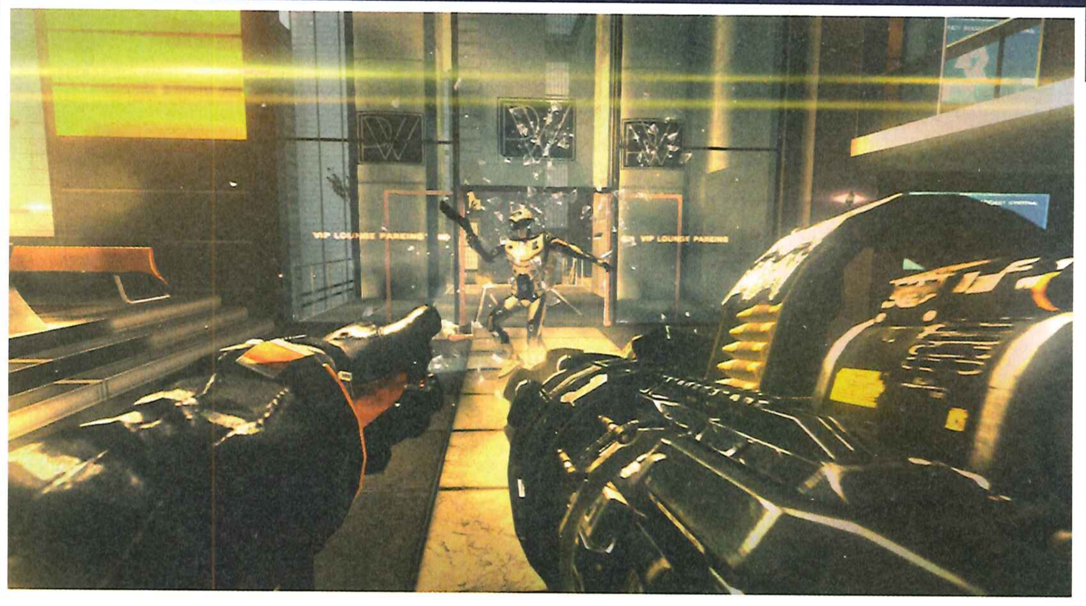


ARMAS PARA TODOS LOS GUSTOS. Revólveres, rifles, armas pesadas, de larga distancia, explosivos... la variedad y extravagancia de las armas es un punto fuerte de Syndicate.

» *Minority Report* y sus visiones de una realidad aumentada cotidiana. **Starbreeze**, además, ha estudiado bien la estética del reciente *Mirror's Edge*: no todo son callejones húmedos y despachos en penumbra. También hay espacio para carreras con saltos al vacío por los tejados de la ciudad en entornos de colores vivos y luminosos.

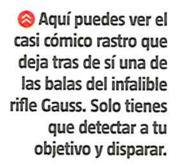
Sin embargo, el argumento de ***Syndicate*** no es muy luminoso: en el año 2069 no son los gobiernos los que deciden el destino que rige el planeta, sino los sindicatos. Esto es, mega-corporaciones que han conseguido que todo el mundo lleve implantado un chip que les proporciona lo último en información, diversión y servicios. Sin embargo, los sindicatos están embarcados en una cruenta guerra por el control de estos chips, y usan como peones a asesinos entrenados que reciben el nombre de agentes. Miles Kilo es el último modelo de agente al servicio del sindicato EuroCorp y posee unas mejoras físicas y mentales que lo ponen muy por encima de sus rivales.

Una vez probada una sencilla *demo* de iniciación a este ***Syndicate***, la sensación que nos queda es que **Starbreeze** puede que tenga que enfrentarse a multitud de prejuicios (sin duda, el más poderoso de sus enemigos), pero se han esforzado por llevar a cabo un trabajo competente: la variedad de movimientos y formas de ataque (incluyendo algo de intenso cuerpo a cuerpo), el gusto por el salvajismo casi bárbaro en un mundo tan frío y deshumanizado, la cuidada estética de colores acogedores que contrasta con las atrocidades que suceden bajo el lujo de la superficie, el apabullante repertorio de armas y poderes... Todo da pie a un juego que posiblemente no tenga nada que ver con el clásico en el que se inspira. Pero que, posiblemente, tampoco lo necesitará. ***John Tones***





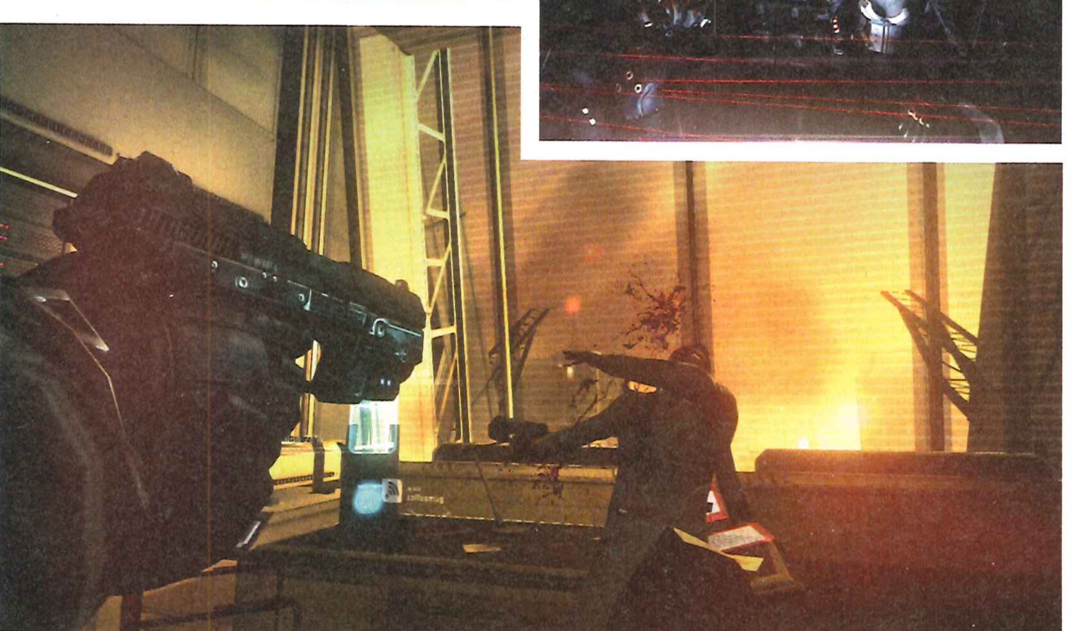
Paredes transparentes con datos, menús que flotan... un mundo futuro lleno de información.



Aquí puedes ver el casi cómico rastro que deja tras de sí una de las balas del infalible rifle Gauss. Solo tienes que detectar a tu objetivo y disparar.



En el mundo de Syndicate, la idea de acudir al despacho de la competencia a robar unos post-its ha adquirido un tono algo más agresivo.



ENTREVISTA CON...



JEFF GAMON

Productor Ejecutivo de Syndicate

¿Estuvo el cambio de acción táctica a FPS planeado desde el principio?

Completamente. Desde el primer día quisimos traer el *Syndicate* original a una nueva generación de jugadores, no reproducir simplemente el clásico. Queríamos hacer un título que se percibiera como una continuación del original, y así llegó la idea de entrar en la piel de uno de los agentes. La acción en primera persona parecía la única manera de introducir al jugador en la acción y destrucción que rodea a estos personajes.

¿Tenéis miedo de la reacción del «fan fatale» del original?

Muchos jugadores tienen un recuerdo entrañable del original, que sigue siendo un clásico de los juegos de estrategia en tiempo real. Para muchos de ellos, la única manera de traer *Syndicate* de vuelta a la actualidad es con un juego del mismo estilo, pero personalmente creo que hoy día hay muchas plataformas y formas de acercarse a los títulos, así que las posibilidades a la hora de retomar *Syndicate* (o cualquier otro) son muy amplias.

Hemos visto niveles muy luminosos y con un tono muy cálido. ¿Cómo los habéis combinado con otros de estilo más oscuro, a lo *Blade Runner*?

Hay tres Sindicatos luchando por el poder en Estados Unidos: Aspari (asiáticos), Eurocorp y Cayman Global (de raíz caribeña). También está la Downzone, que es la zona marginal de Eurocorp. Cada uno tiene su propio estilo y se irán descubriendo todos en el transcurso del juego.

Reportaje

¡LOS + DESEADOS de 2012!



Los nuevos ataques especiales dejarán patente la gran evolución que ha sufrido el motor gráfico del juego con respecto a la anterior entrega.

Ivy y Yoshimitsu son dos de los personajes clásicos que han aumentado su arsenal de golpes y posibilidades.

Soulcalibur V

El filo y el alma vuelven a unirse en el beat'em-up de Namco

PS3

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Namco**
Género **Beat'em-up**

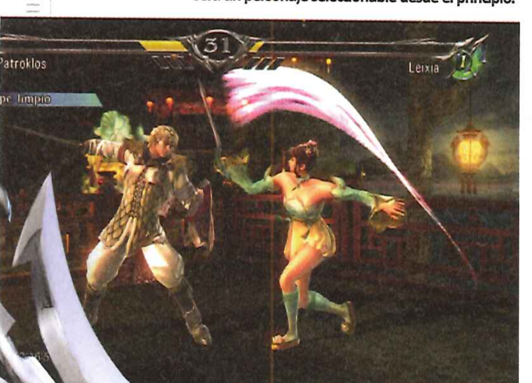
A LA VENTA EN FEBRERO 2012

La saga de lucha con armas por excelencia prepara un segundo desembarco en **PlayStation 3**, incluyendo todo lo que ha convertido a *Soulcalibur* en una leyenda y añadiendo una buena cantidad de novedades en su desarrollo, su plantel de personajes seleccionables y su siempre original narrativa a la hora de desgranar el argumento de cada entrega. Nada menos que diecisiete años separan el argumento de *Soulcalibur IV* con el de esta nueva entrega; así, aunque se mantienen casi todos los estilos de lucha de todos los personajes, muchos de ellos son totalmente nuevos. Kilik ha sido sustituido por el joven Xiba, Taki ha sido reemplazada por su discípula Natsu... y el protagonismo del modo Historia recae en esta nueva entrega en Patroklos, hijo de Sophitia y hermano de Pyrrha, ambos con un sistema de lucha muy similar. Eso sí, Mitsurugi, Maxi, Cervantes y otros clásicos siguen en el juego, pero todos ellos han visto aumentadas sus posibilidades de ataque y defensa, incluyendo un ataque especial cuya ejecución comparten todos los personajes y que resta una gran cantidad de energía al oponente.

Sin ninguna duda, la novedad más significativa en lo que a personajes se refiere es la inclusión de Ezio Auditore, protagonista de las tres últimas entregas de *Assassin's Creed*, que dará rienda suelta a su creatividad como asesino y a su manejo de la daga, los puños y la ballesta con la que aparece en los títulos de **Ubisoft**.

Junto al completísimo modo Historia protagonizado por Patroklos, ***Soulcalibur V*** vuelve a superar a su antecesor en modos de juego y posibilidades, con un editor de luchadores más profundo, varias modalidades On-line y hasta un modo de juego en el que combatirás contra otros «usuarios virtuales» (personajes editados) y que nos permitirá subir nuestro nivel de experiencia. El género de la lucha arrancará con fuerza en 2012 gracias a **Namco** y a ***Soulcalibur V***. **Doc**

Ezio Auditore, protagonista de los tres últimos Assassin's Creed, será un personaje seleccionable desde el principio.











Mitsurugi y su katana se las verán con personajes totalmente nuevos y con descendientes y alumnos de viejos conocidos, como Taki y Sophitia. Eso sí, no faltarán novedades en las armas y en los movimientos de Mitsurugi.

MODOS DE JUEGO PARA TODOS LOS GUSTOS

Uno de los puntos fuertes de las últimas entregas de Soul Calibur ha sido su gran variedad de opciones y modos de juego, y esta quinta entrega no iba a ser una excepción. Entre sus modos destacan el potentísimo editor de luchadores, el modo Historia (que incluye vídeos y secuencias de todo tipo) y por supuesto sus grandes posibilidades On-line.



SCV UNE UN ARGUMENTO ÉPICO, BUENOS GRÁFICOS Y JUGABILIDAD A RAUDALES

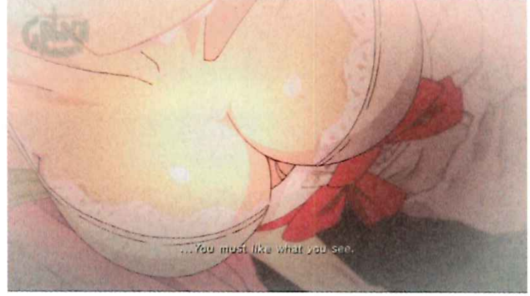






Vincent
32 años. Su gran dilema, formalizar la relación con Katherine o dejarse llevar por Catherine

Si pensáis que la situación entre Vincent y Katherine/Catherine es un infierno, esperad a ver lo que ocultan los puzzles que protagonizan sus pesadillas nocturnas. Os espera una treintena de angustiosos ascensos contrarreloj en los que tendrás que salir victorioso o morir...



Catherine

Atlus inventa el género Romantic Horror Adventure Puzzle



Compañía **Deep Silver**
Programador **Atlus**
Género **Romantic Horror Adv. Puzzle**

A LA VENTA EL 10 DE FEBRERO 2012

Cuando el talento de un productor como Katsura Hashino, la magia auditiva de Shoji Meguro y el estilo inigualable del diseñador de personajes Shigenori Soejima convergen en una única idea, solo podemos esperar algo tremendamente original y rompedor. El tridente creativo de **Atlus** ha dado vida a algo diferente a todo lo visto hasta el momento, una aventura de horror romántico con fases de *puzzle*. La excusa para llevar a cabo este experimento es tan atractiva como inquietante. Vincent, un joven de 32 años, se encuentra atrapado en una complicada situación, tiene que decidir entre seguir con su actual novia Katherine (cinco años les contemplan), aceptando responsabilidades serias, posible boda y embarazo; o dejarse llevar por un ciclón rubio de pasión caótica llamado Catherine. Mientras Vincent sopesa la terrible situación, sobre su cabeza planean una serie de misteriosos asesinatos en la ciudad y unas pesadillas nocturnas le obligan a trepar hasta lo más alto de un escenario con el fin de evitar la muerte real y que, de paso, vertebran la faceta plataformas/*puzzle* de ***Catherine***. Durante el día nuestro protagonista tendrá que lidiar con las dos chicas, con sus amigos y confesores en el *Stray Sheep*, e ir tomando decisiones que marcarán su nivel de moralidad entre positivo, negativo o neutro; un cúmulo de preguntas y respuestas que definirán el tipo de final que alcancemos en el juego. ***Catherine*** es un compendio de magníficas secuencias *anime*, pequeños escenarios en los que dialogar con los personajes, mensajes constantes en el móvil (algunos subiditos de tono) y como colofón las pesadillas/*puzzle*. Un frenético desarrollo perfectamente orquestado que os meterá en el pellejo de Vincent y os transmitirá la presión letal a la que es sometido por su pareja Katherine, la locura insondable pero atrayente de la misteriosa Catherine y, como remate final, la comedura de coco del protagonista, magistralmente representada con las temidas fases *puzzle* de ascensión. Un espectáculo audiovisual personal e intransferible *made in* **Atlus**, arropado por un desarrollo que no dejará indiferente a nadie. 2012 será el año de ***Catherine***, ¿seréis capaces de sobrevivir a ella? ***The Elf***



STRAY SHEEP EDITION.

Tomando el nombre del bar donde Vincent pasa su tiempo al salir del trabajo, Deep Silver nos sorprenderá con una edición muy especial. Incluirá una camiseta exclusiva, réplica de la que lleva Vincent Brooks, dos posavasos del Stray Sheep, un póster de Catherine y una caja de pizza que servirá de envoltorio para todos estos artículos. El precio será de 69,99 €.

¡MALDITO MÓVIL! Seremos acosados con mensajes de Catherine y Katherine. De ti depende cómo contestarlos...

Al final de cada uno de los nueve escenarios de Catherine nos espera un grotesco final boss que hará todavía más difícil nuestro ascenso hacia la victoria.

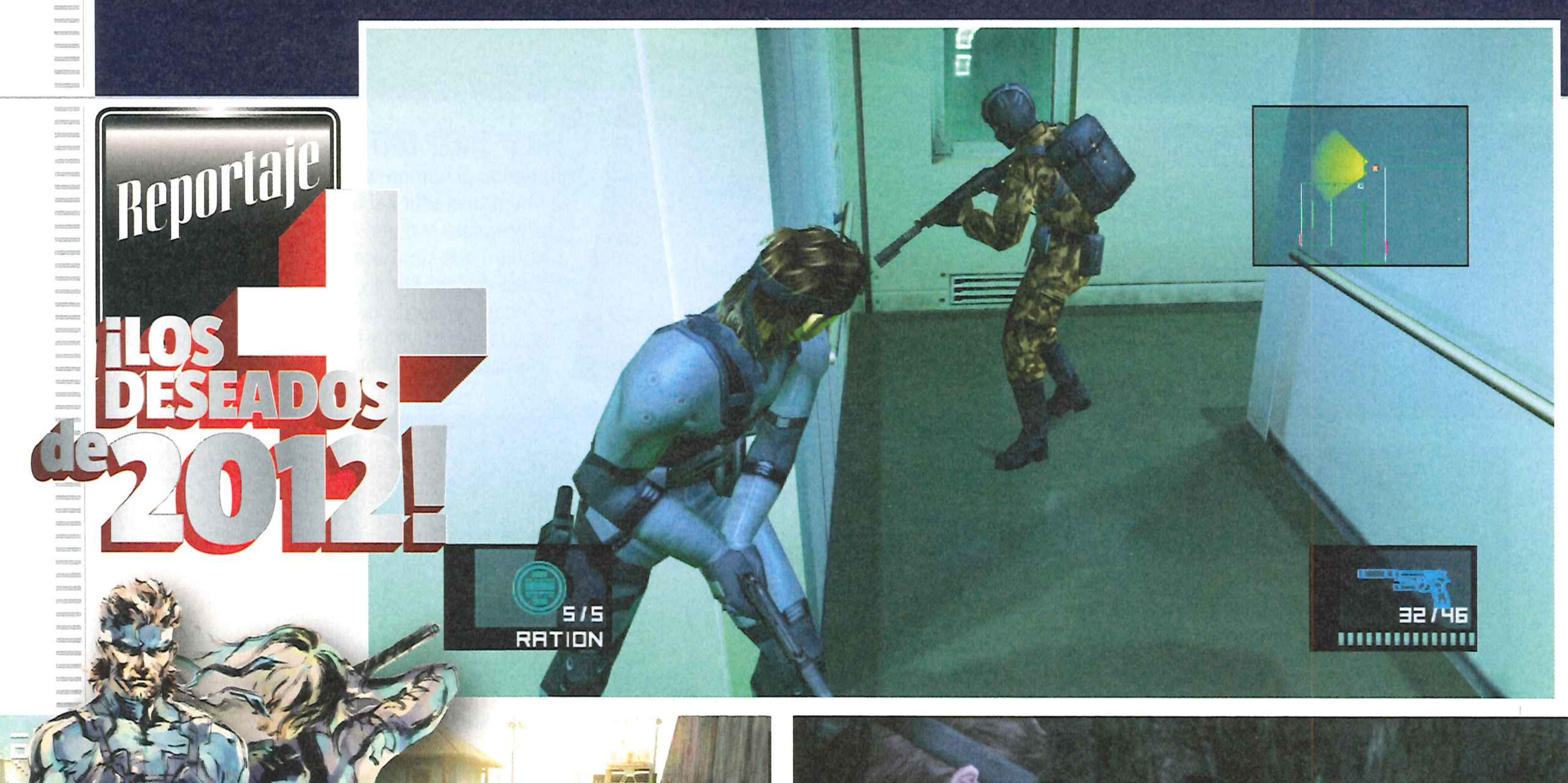
Todas las fases de puzzle cuentan con items y checkpoints para facilitar la ascensión.

Katherine
32 años. Tras 5 años saliendo con Vincent quiere sellar su relación. Parece que está embarazada.

Durante todo el juego tendremos que tomar decisiones, positivas y negativas, que darán como resultado uno de los ocho finales diferentes de la aventura.

Catherine
22 años. Una chica sexy y misteriosa que irrumpe de forma violenta en la vida de Vincent...

¡LOS DESEADOS de 2012!







Metal Gear Solid HD COLLECTION



Compañía **Konami**
Programador **Kojima Prod./ Bluepoint G.**
Género **T. Espionage Action**

A LA VENTA EN **FEBRERO 2011**

Los tejanos **Blupoint Games** se han especializado en llevar a la alta definición los clásicos de **PS2** y **PSP**. Firmaron los recopilatorios HD de *God Of War* e *ICO & Shadow Of The Colossus*, y ahora también están detrás de la adaptación a **PS3** de tres, o mejor dicho, cinco, de los títulos más emblemáticos de Hideo Kojima, reunidos en un único BD. La oferta no puede ser más irresistible: *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* y *MGS: Peace Walker*, remasterizados en HD y a 60 *fps*.

Dos de los mejores juegos de la historia de **PS2** y uno de los últimos grandes lanzamientos de **PSP**, regresan ante nosotros, en alta resolución, y con todas las ventajas que incorporaban las ediciones *Substance* y *Subsistence*, con la excepción del multijugador On-line de *MGS 3*. Sí podremos disfrutar, en cambio, del multijugador y el cooperativo On-line del *MGS Peace Walker* de **PSP**, y lo que es mejor, descubrir cómo empezó todo con los clásicos de MSX, *Metal Gear* y *Metal Gear 2: Solid Snake*, con textos en castellano. También se agradece la oportunidad de reencontrarnos con las *VR Missions* y las *Snake Tales* de *MGS 2*, aunque las licencias originales se hayan perdido con el paso del tiempo (adiós a los pósters de *FHM* en *Sons Of Liberty* y a los monos de *Ape Escape* en *MGS 3*). Queda por comprobar si Kojima habrá incluido al fin la escena censurada en el clímax final de *MGS 2* (una secuela del 11-S), aunque no confiamos mucho en ello.

El uso del segundo *stick* analógico abre un nuevo horizonte en la jugabilidad de *Peace Walker*, un juego que merecía mejor suerte comercial de la que gozó en su día. Este detalle es solo uno más de los incontables atractivos de un recopilatario que ofrece meses de diversión y algunas de las páginas más gloriosas de la historia de los videojuegos, por menos de 40 Euros. Y encima podremos transferir nuestras partidas de **PS3** a la versión **PS Vita** que llegará también en 2012. Y también las del *MGS Peace Walker* de **PSP**, por supuesto. **Nemesis**

MGS 2 incorpora las mejoras de la edición Substance, así que podrás elegir saltar al episodio de Raiden desde el principio... aunque con ello te pierdas el colosal prólogo protagonizado por Snake.





Si te perdiste en su día una obra maestra como MGS 3: Snake Eater, ahora tienes una nueva oportunidad, disfrutando además del sistema optimizado de cámaras de la versión Subsistence.

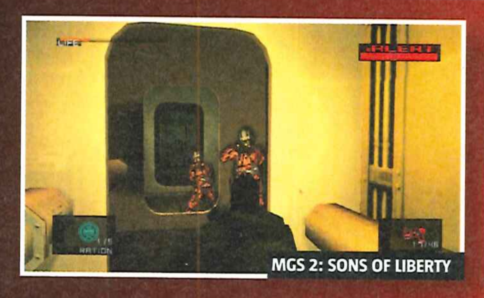


Tras diez años, era lógico que la nueva versión de MGS 2 perdiera algunas licencias, como los pósters de FHM. Los nuevos provienen de la edición japonesa de Saber Vivir.



Por menos de 40 € podrás llevarte cinco legendarias entregas de Metal Gear

UNA OFERTA IMPOSIBLE DE RECHAZAR

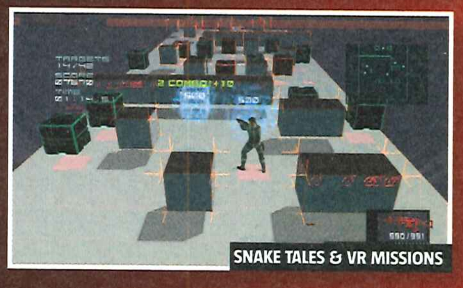


MGS 2: SONS OF LIBERTY



MGS 3: SNAKE EATER


MGS: PEACE WALKER


SNAKE TALES & VR MISSIONS



METAL GEAR (MSX)



METAL GEAR 2: SOLID SNAKE (MSX 2)

Por 40 euros, vas a poder llevarte a casa cinco obras maestras, más todos los extras que desplegaba la versión *Substance* de *MGS 2: VR Missions* y *Snake Tales*. Echamos en falta, eso sí, el delirante simulador de skate que incluía el *Substance* de la primera Xbox, pero se queda en una mera anécdota ante la posibilidad de jugar con los *Metal Gear* de MSX. ¿Merece la pena teniendo los originales? Bueno, eso depende de si posees una de las míticas **PS3** de 60 GB compatibles con **PS2**. Aunque la remasterización es bastante buena, y la incorporación del segundo *stick* analógico en *Peace Walker* es gloria pura.



INUGAMI Se dice que su katana ha matado a más de diez mil inocentes. Honorable y letal.

Jimmy Wilson, escocés de pura cepa, porta La Oscuridad en un hacha que usa como boomerang y puede invocar a pequeños Oscuros y destrozones irlandeses.

Los rincones más sórdidos de la ciudad volverán a ambientar las peripecias de Jackie Estacado. Al fin y al cabo es un gangster, no una Hermanita de la Caridad.

SHOSHANNA Agente del Mossad que quiere acabar con La Hermandad. Experta en artillería de todo tipo.

The Darkness II

La Oscuridad multiplica sus rostros

PS3

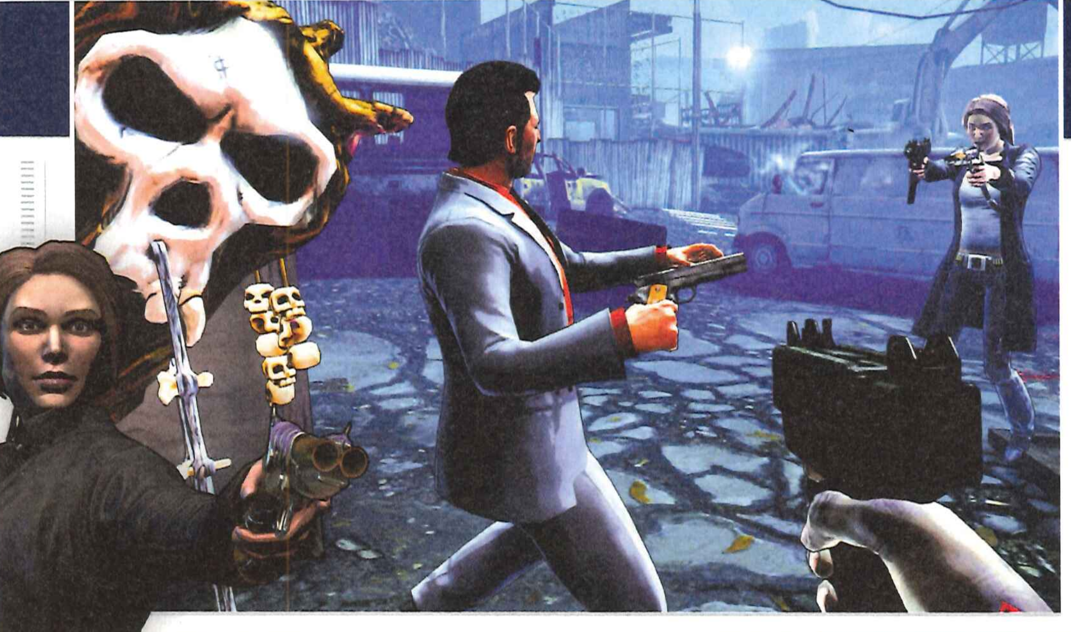
Compañía **2K Games**
Programador **Digital Extremes**
Género **Acción**

A LA VENTA EL 10 DE FEBRERO 2012

Hasta ahora, sabíamos que **Digital Extremes** estaba siguiendo para la programación de ***The Darkness II*** un cuidadoso proceso de manipulación gráfica similar (pero no completamente igual) al *cel shading*, que consiste en tratar el aspecto de los objetos, decorados y personajes del juego para que parezcan dibujados, replicando así el aspecto de los cómics. Sabíamos que se había modificado el empleo de los tentáculos que dan poder al mafioso Jackie Estacado para que su control fuera más intuitivo y que se daría a la acción un tono más lineal y cinematográfico. Y que la nueva aventura de Estacado le enfrentaría a La Hermandad, una sociedad secreta que quiere robarle La Oscuridad para controlarla y sembrar el caos.

De lo que no teníamos noticia era de la existencia de *Vendetta*, que así se llama el multijugador cooperativo de ***The Darkness II***. En él, hasta cuatro jugadores tendrán que colaborar para enfrentarse a La Hermandad y echar una mano a Jackie Estacado, en cuatro misiones paralelas que expanden el argumento del modo Campaña. Los cuatro protagonistas de *Vendetta*, cada uno con sus peculiaridades, se controlan de forma similar a Jackie Estacado, aunque obviamente, en ellos La Oscuridad no se manifiesta en forma de tentáculos, sino potenciando armas y poderes. La katana del japonés Inugami, las armas de fuego de la agente del Mossad Shoshanna, el hacha del asesino irlandés Jimmy Wilson o el Bastón de La Oscuridad del sacerdote vudú J.P. DuMond son vías para que esta se manifieste. Igual sucede con los poderes de cada uno de ellos, como la invocación de enjambres de demonios o de pequeños Oscuros. Cada personaje tiene un estilo de combate único y podrá mejorarse al estilo pseudo-rolero del modo Campaña.

Vendetta apunta maneras para ser un modo cooperativo violento y sin mayores pretensiones. De momento ya muestra un buen ritmo para convertirse en salvaje guinda del modo Campaña de ***The Darkness II***. *John Tones*



Puedes reírte del vudú de J.P. DuMond., pero se te quitarán las ganas cuando veas cómo abre un agujero negro con su bastón.

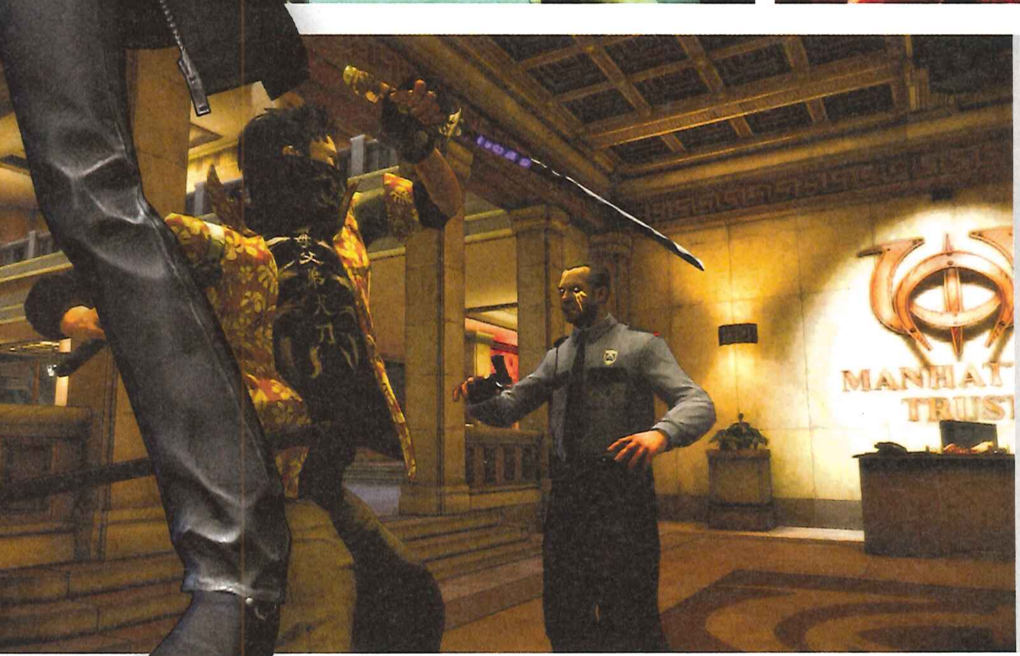




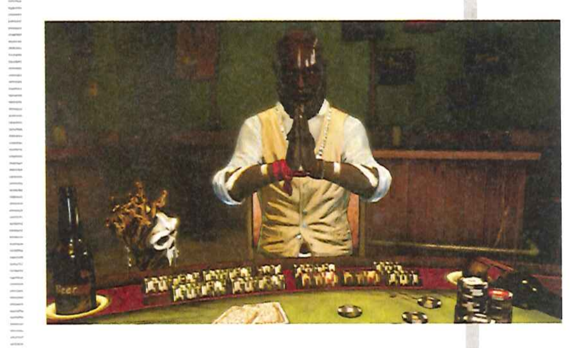


CUATRO ANTIHÉROES EN EL MULTIJUGADOR

Sin duda, la gran baza del multijugador de The Darkness II es que los fans del longevo cómic van a poder encontrar en él a personajes, situaciones y guiños que podrían echar en falta en el modo para un jugador: Inugami, Shoshanna, Jimmy Wilson y J.P. Dummond usarán sus poderes para ayudar a Jackie Estacado en su lucha contra La Hermandad.



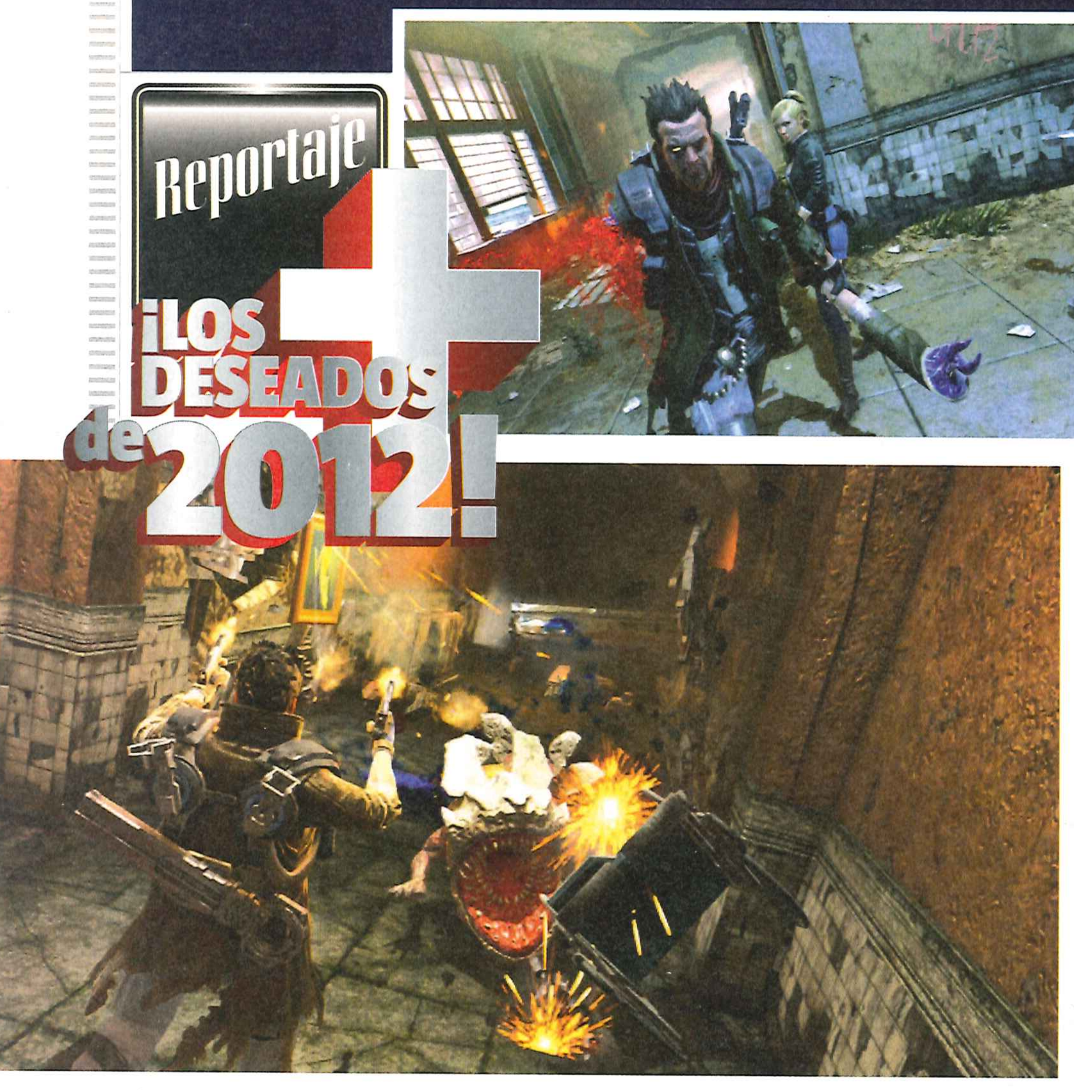
Las misiones del multijugador se entrelazarán con el argumento del modo Campaña.





LOS HÉROES DEL COOPERATIVO SABEN BIEN EN QUÉ CONSISTE LA OSCURIDAD Y SUS PODERES

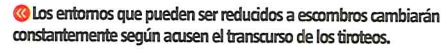






Si pierdes alguna extremidad, no pierdas también la calma. Simplemente, recógela y no dejes de disparar.

Cuando tu cabeza ruede por los suelos, no tardes mucho en encontrar el resto de tu cuerpo o los demonios podrían devorarte.


Los entornos que pueden ser reducidos a escombros cambiarán constantemente según acusen el transcurso de los tiroteos.





NeverDead

Un cazador de demonios hecho trizas

Compañía **Konami**
Programador **Rebellion**
Género **Acción**

Reconocemos que desde que nos hablaron de ***NeverDead*** en una visita a las oficinas británicas de **Rebellion**, su concepto nos encantó: *Bryce* es un aniquilador de demonios inmortal cuyo cuerpo puede ser reducido a pedazos y recompuesto sobre la marcha. Pero las dudas eran abundantes: ¿se aplicaría esa estupenda idea a una mecánica de juego a la altura? ¿Es la espada con la que carga *Bryce* un elemento bien integrado en el juego? ¿La promesa de entornos destructibles se mantendría como algo más que un adorno?

Probada, al fin, una versión *beta* del juego con sus primeros niveles, la verdad es que la impresión es, para nuestro alivio, muy favorable. Shinta Nojiri, director del juego, quería que el desmembramiento de *Bryce* fuera algo más que un elemento de comedia, y así es: la cabeza de *Bryce* puede tomar vida propia para introducirse por conductos de ventilación o pasar por zonas aparentemente inaccesibles. Los momentos en los que los miembros de *Bryce* van cada uno por su lado, disparando a todo lo que se mueve, proporcionan un divertido caos al jugador, pero con un levísimo toque estratégico muy interesante.

La espada, finalmente, se maneja con movimientos del *stick* derecho a modo de *combos* y es, creemos, la mejor solución posible para ese tipo de arma. Los entornos pueden destruirse moderadamente, y aunque nunca llevan a una transformación de los niveles, sí que proporcionan cambios en las coberturas.

La *beta* probada aún está necesitada de algunos ajustes en cuanto a la curva de dificultad, pero lo que vimos nos gustó: humor, *gore*, monstruos horripilantes y cabezas que ruedan. Un cóctel perfecto.









www.twistedmetal.com



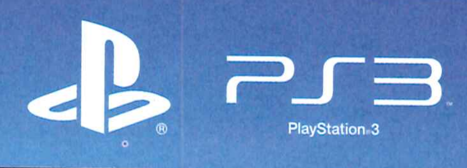




TWISTED METAL™

Ya estoy aquí...

16.02.12







Twisted Metal

Tiroteos sobre ruedas para 16 jugadores en el retorno de una franquicia clásica



Compañía **Sony C.E.**
Programador **Eat Sleep Play**
Género **Shooter**

A LA VENTA EN FEBRERO 2012

Aunque en Europa no dejó tanta huella la saga *Twisted Metal* siempre ha provocado verdadera adoración en EE.UU. Allí llevan años esperando este nuevo capítulo (el primero para **PS3**), cuyo desarrollo lidera David Jaffe. El creador de Kratos no olvida que el *Twisted Metal* de **PSone** fue su primer éxito y está cuidando al máximo esta nueva entrega, que desplegará diversos modos On-line para 16 jugadores y el clásico multijugador para cuatro usuarios a pantalla partida del original. Tuvimos ocasión de ver el juego en movimiento en el **E3** de 2010, y tenía una pinta sensacional. De hecho, este nuevo ***Twisted Metal*** debería haber llegado a las tiendas el pasado otoño, pero **Sony C.E.** y **Eat Sleep Play** (el nuevo grupo de desarrollo de Jaffe), no quieren dejar ningún cabo suelto. Preparáos para vivir los tiroteos más salvajes a bordo de coches, motos, camiones o helicópteros.







The Last Guardian será un digno sucesor de los ya clásicos ICO y Shadow Of The Colossus.



The Last Guardian

PS3

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Team ICO**
Género **Aventura**

Fumito Ueda se despide del Team ICO con un juego grandioso



Ha sido el culebrón del sector durante las últimas semanas: Fumito Ueda, el creador de *ICO* y *Shadow Of The Colossus*, abandona el **Team ICO** para fichar por una pequeña compañía de juegos sociales con base en Londres. Pero antes de dejar Japón, terminará su labor en ***The Last Guardian***, el proyecto en el que lleva embarcado tres años y que por fin verá la luz en 2012. Durante todo este tiempo, **Sony C.E.** solo ha filtrado con cuentagotas unas cuantas *intros* e imágenes relacionadas con la misteriosa pareja formada por un muchacho y una deslumbrante criatura a medio camino entre gato, perro y ave (bautizada como Trico).

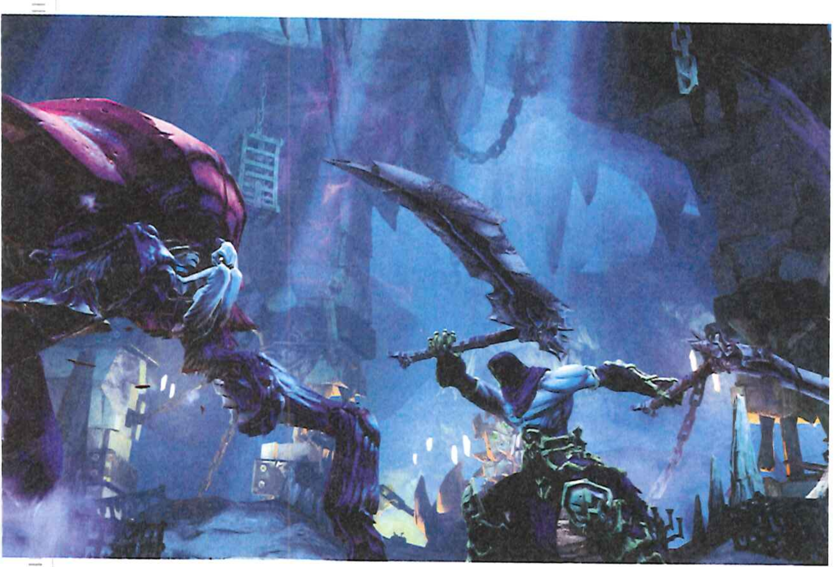
De momento, sabemos que la mecánica alternará la acción con la resolucción de *puzzles*, mientras aprendemos a actuar en equipo junto a Trico, con la esperanza de escapar del castillo en el que nos han encerrado. Buena parte del retraso en el lanzamiento del juego se debe a las mejoras en la IA de Trico. Y es que Ueda no quiere dejar nada al azar en su último juego para **Sony C.E.**

Fumito Ueda es famoso por tocar la fibra sensible de los jugadores. Esperemos que eso no signifique hacer sufrir al pobre Trico.





Darksiders II



Muerte tendrá que enfrentarse a todo tipo de criaturas de pesadilla para localizar a su hermano, protagonista de la primera entrega.

Aún quedan tres jinetes dispuestos a sembrar el horror



Compañía
THQ
Programador
Vigil Games
Género
Acción



Parece obvio que la saga *Darksiders* nos va a proporcionar un mínimo de cuatro juegos, uno por cada Jinete del Apocalipsis, aunque justo es reconocerlo: los dos primeros se han quedado con los más carismáticos. Si *Darksiders* estaba protagonizado por un temible Guerra en una mezcla de acción maximizada y exploración de mazmorras al clásico estilo aventurero, esta segunda parte nos pondrá en la piel de Muerte. En la misma línea temporal, cuando Guerra decide averiguar quién quiere precipitar el Apocalipsis, Muerte piensa que su hermano es víctima de un complot y decide localizarlo. Esa búsqueda es el núcleo de ***Darksiders II***, un juego que promete doblar el tamaño de su predecesor y afinar los métodos de mejora de los poderes.





En plancha y a dos manos: pura marca registrada del Max Payne más clásico.



El mítico revólver 1911 ha acompañado a Max desde su primera incursión en los videojuegos.

Max Payne 3

Armado hasta los dientes con fusiles, revólveres y Bullet Time



Compañía
Rockstar Games
Programador
Rockstar Vancouver
Género
Acción



Rockstar continúa enseñando detalles de la continuación de la mítica serie iniciada por **Remedy** hace una década, y cada vez todo tiene mejor aspecto. Lo que en principio parecía una idea de dudoso gusto (sacar a Max de Nueva York, llevarle a Rio de Janeiro y que le dé la luz del sol) ahora se revela como una continuación espiritual y formal de las dos primeras entregas tremendamente cuidada y respetuosa. Habrá fases procedentes del pasado de Max, habrá tono de cine negro, habrá *Bullet Time* y un (a la vista está) surtido repertorio de artillería y, sobre todo, habrá un despliegue técnico que dota a Max de unos movimientos y un «peso» tan realistas que ya lo han convertido en uno de los juegos más esperados del año.





Final Fantasy XIII-2

Chocobos, viajes por el tiempo y una vuelta de tuerca

La segunda parte de esta bellísima aventura promete. Ya nos ha mostrado un giro argumental, un cambio de dinámica y novedades jugosas, tanto para aquellos contentos con la anterior entrega como para los más reticentes. Todo lo que amamos de *Final Fantasy* vuelve a nosotros, entre criaturas clásicas, una estética que solo los nipones consiguen y un enemigo memorable. *Crystal Tools* sigue impresionando al narrar la continuación de la historia de *FFXIII*. Desde el punto de vista de Serah, a quien buscábamos anteriormente, viajamos en el tiempo y el espacio para encontrar a la primera protagonista, Lightning, que se presenta más poderosa que nunca en el remoto *Valhalla*. Gracias a un simpático *moogle* (o *moguri*) y a un nuevo personaje, Noel, continuaremos la historia comenzada en el Nido en una ruptura con la linealidad de *FFXIII*.



Compañía **Square Enix**
Programador **Square Enix**
Género **RPG**









La libertad inesperada que experimenta Murphy Pendleton haría desear a cualquier presidiario el regreso a su celda.



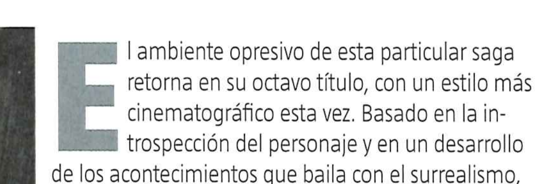


Silent Hill Downpour

Compañía **Konami**
Programador **Vatra Games**
Género **Survival Horror**

Terror psicológico y surrealista en su octava entrega





El ambiente opresivo de esta particular saga retorna en su octavo título, con un estilo más cinematográfico esta vez. Basado en la introspección del personaje y en un desarrollo de los acontecimientos que baila con el surrealismo, nos da la impresión de que se busca un regreso a los orígenes de *Silent Hill*. En lugar de un militar, en esta ocasión encarnamos a un preso que se descubre a sí mismo: Murphy, quien se despierta repentinamente en el sureste de *Silent Hill*, nos descubrirá esta zona, menos conocida en la saga. Como es característico en el juego nuestras decisiones condicionarán los objetivos a encontrar, variando la historia. Encontraremos acertijos con diferente nivel de dificultad a escoger y diversas armas. Eso sí, solo podremos portar una, por lo que si añadimos eso a la atmósfera reinante, en la que la tensión es otro personaje principal, parece ser que nos espera otro título cargado de terror psicológico que los amantes de esta gran saga de *Survival Horror* se han ganado a pulso.



Bioshock Infinite

La nueva aventura de Bioshock se ha puesto por las nubes



Compañía
2K Games
Programador
Irrational Games
Género
Acción



Aunque este sea el primer juego de la serie que se llama ***Infinite***, todas sus entregas hablan un poco de eso mismo: los dos primeros estaban ambientados en un infinito océano donde la ambición humana construía una teórica utopía. En esta tercera parte, la ambientación es el cielo, también infinito, y del mismo modo tenemos una vanidad infinita que da luz a una ciudad que no debería existir: una que no está asentada en el suelo. Un nuevo y reciente vídeo no da apenas pistas sobre la mecánica, pero podemos estar seguros de que vamos a tener una buena carga de tensión emocional, muertes dramáticas, ingenios gigantes que se salen de lo normal y, con toda seguridad, una ambientación cuidada, creíble y con una fascinante historia detrás.

Elizabeth vive aterrorizada por el colosal Songbird, una pajarraco mecánico que rivaliza en carisma con los Big Daddy de los anteriores Bioshock.





Observar el entorno con atención, como siempre en la serie, será esencial para solucionar los puzzles.



La influencia de Nathan Drake posiblemente se deje notar en esta reorientación de Tomb Raider.

Tomb Raider

La arqueóloga más famosa del mundo, reiniciada

PS3

Compañía
Square Enix
Programador
Crystal Dynamics
Género
Acción

Hemos perdido la cuenta de las veces que *Lara Croft* ha sido reformulada, rehecha, continuada e incluso asesinada a lo largo de las décadas. Es normal: son muchos años y ella es uno de los iconos más vistosos de los videojuegos. Pero **Crystal Dynamics** parece dispuesta a reformular el mito del todo. Habrá más énfasis en la acción, con un un sistema de combate renovado. También tendremos *puzzles* más sofisticados, en los que habrá que tener en cuenta diversos elementos y efectos físicos como agua, aire, fuego y fricción. Y, tal y como mandan las modas, la posibilidad de crear elementos de inventario combinando objetos ya existentes.







DmC Devil May Cry

Capcom deja a Dante en manos de los creadores de Heavenly Sword



Compañía
Capcom
Programador
Ninja Theory
Género
Acción

A LA VENTA EN 2012

La polémica ha venido acompañando a este nuevo *DMC*, desde que se presentó en sociedad en el **Tokyo Game Show 2010**. Los fans de los *Devil May Cry* no parecían comulgar ni con la elección del grupo de programación (los ingleses **Ninja Theory**, responsables de *Heavenly Sword* y *Enslaved*) ni con el cambio de *look* de Dante. Ante la ola de protestas, la propia **Capcom** se apresuró a aclarar que no se trata de un *reboot* de la franquicia, sino de una entrega independiente que transcurre en un universo paralelo. El pasado noviembre se hizo público un nuevo tráiler con el que se apaciguó a los fans, al mostrar que, pese al cambio de *look*, Dante sigue desplegando los impresionantes *combos* con pistolas y espada que nos hicieron enamorarnos del primer *DMC*, allá por 2001. Mención especial al diseño de los escenarios con esa ciudad que va cambiando, en tiempo real, ante nuestro ojos.









Street Fighter X Tekken

Compañía
Capcom
Programador
Capcom
Género
Lucha

Un crossover demoledor para los dos reyes de la lucha



La asociación entre **Capcom** y **Namco Bandai** dará dos frutos. Hasta 2013 no llegará *Tekken X Street Fighter*, que llevará a los personajes de **Capcom** a las reglas y el entorno tridimensional de la saga de **Namco**. Un año antes, concretamente el próximo marzo, veremos el primer *round* de este particular *crossover*. ***Street Fighter X Tekken*** presenta a lo más granado de ambas sagas de lucha, bajo la estética y la mecánica del reciente *Street Fighter IV*. En un principio, la contienda entre los personajes de *Tekken* -más centrados en los ataques cuerpo a cuerpo- frente a los de *Street Fighter* -en los que abundan las magias a distancia, tipo *Hadoken*- parecía desigual, pero en el reciente **Gamer's Day** de **Capcom** pudimos probar el juego y nuestras dudas se disiparon. ***SF X Tekken*** es tremendamente divertido y nos presenta la rara oportunidad de comprobar si la pareja Ryu & Kazuya es tan invencible como siempre habíamos fantaseado. Ojo, porque la versión **Vita** (que también llegará en 2012) incorporará a Cole McGrath como invitado exclusivo.

Es realmente curioso ver a los personajes de Namco bajo la estética de Street Fighter IV.





Dragon's Dogma

El exuberante bestiario del nuevo Action RPG de Capcom nos espera



El cuidado diseño y la variedad de criaturas que pueblan el mundo de Dragon's Dogma es uno de los grandes atractivos del nuevo Action RPG de Capcom.



Compañía **Capcom**
Programador **Capcom**
Género **Action RPG**



Lejos de dormirse en los laureles del fenómeno *Monster Hunter*, **Capcom** busca dejarnos boquiabiertos con su nuevo y espectacular *Action* RPG: ***Dragon's Dogma***. El motor gráfico *MT Framework* volverá a dejar patente su potencia y versatilidad al dar vida a un medievo repleto de criaturas mágicas a las que dar caza. Gigantes, *trolls*, golems, dragones y quimeras nos esperan en una aventura con un impresionante nivel de personalización: podrás crear tu personaje (y sus acompañantes, gestionados por la IA) hasta extremos inimaginables. Visita pueblos, acepta misiones y lánzate a la aventura. Al contrario que en *Monster Hunter*, no podremos compartir nuestras andanzas con otros usuarios vía On-line, pero sí utilizar los acompañantes (*pawns*) que otros jugadores hayan diseñado y aprovecharnos de su experiencia. Y a su vez, ellos podrás utilizar nuestras creaciones.





El juego está repleto de referencias a Resident Evil 2. Aquí tenéis a William Birkin en acción.



En el juego elegirás personaje entre seis de los miembros de la unidad de élite de Umbrella.

PS3

Compañía **Capcom**
Programador **Slant Six Games**
Género **Acción**

Resident Evil Operation Raccoon City

Descubre el lado oculto de Resident Evil 2, bajo la perspectiva de Umbrella

La propuesta de ***Operation Raccoon City*** es, cuando menos, ingeniosa: mostrarnos qué sucedió en «la trastienda» de *Resident Evil 2*, uno de los juegos más inolvidables del catálogo de **PSone**. ¿Cómo se propagó el virus G? ¿Qué hizo la corporación *Umbrella* para contener el contagio y para borrar cualquier prueba que les incriminara? Todas estas respuestas las encontrarás no en forma de *Survival Horror* (como sería de esperar) sino a través de un trepidante *shooter* multijugador, obra de **Slant Six Games**, el mismo equipo que firmó *SOCOM: Tactical Strike* y *Fireteam Bravo*. Y, lo mejor de todo, lo vivirás todo desde la óptica de los villanos por excelencia de la franquicia *Resident Evil*: la corporación *Umbrella*. Elige un personaje entre seis de los componentes de la unidad de élite de *Umbrella* (cada uno con sus propias habilidades), y adéntrate en el caos que envuelve *Raccoon City* enfrentándote a los zombis y las fuerzas de la ley, además de criaturas icónicas de la saga *RE* como *lickers*, *hunters* y el siempre entrañable Nemesis. Incluso podrás llegar a matar a Leon S. Kennedy, héroe de *RE 2* y *RE 4* y tu principal enemigo en este juego.

Operation Raccoon City promete convertirse en una de las sensaciones On-line de la temporada, dándonos control de *tyrants*, Nemesis y el resto de criaturas de los laboratorios de Umbrella.





Dishonored

Cuando varios géneros se fusionan en un shooter con tintes de sandbox



Compañía **Bethesda**
Programador **Arkane Studios**
Género **FPS**



Cuando en un mismo producto se combina lo mejor de los *shooter* junto con la estética de *Bioshock* y el sigilo y componente social de *Deus Ex*, estamos ante un juego que, al menos, debemos tener muy en cuenta. Lo nuevo de **Arkane Studios** nos ofrece un *shooter* poco común donde la libertad de acción brilla dentro de un conjunto ambientado en una ciudad con reminiscencias del Londres Victoriano. En el papel de un agente especial debemos ir cumpliendo encargos para asesinar a otros personajes siguiendo métodos que no llamen demasiado la atención. Nuestra relación con el entorno vendrá representada por un sistema de reputación y moralidad que nos hará ser percibidos de distintas formas por otros personajes. El juego también tendrá un alto componente fantástico, ya que tendremos la capacidad de ralentizar el tiempo e incluso de poseer a otros personajes.







Luces de neón, metralla y extraños alienígenas serán parte del escenario en esta interesante aventura de acción.



Prey 2



Cuando segundas partes prometen ser mejores

PS3

Compañía **Bethesda**
Programador **Human Head Studios**
Género **FPS**





El regreso de *Prey* nos ofrece un mismo espacio temporal respecto a la anterior entrega pero con un nuevo protagonista, Killian Samuels, un ex agente de los *U.S. Marshalls* que tras sufrir un aparatoso accidente de avión pierde su memoria y debe valerse del sucio trabajo de cazarrecompensas para recuperar parte de su identidad. Apostando una vez más por esa inconfundible esencia a lo *Blade Runner*, en ***Prey 2*** se han potenciado las coberturas y los momentos de plataformas, pudiendo en esta ocasión sortear escenarios o trepar por salientes. Mundo abierto, sistema de reputación y variedad de misiones en un interesante regreso.



Mass Effect 3

Toda trilogía tiene un final y en esta ocasión también puede ser el de la Tierra



Su sistema de diálogos ramificado y las consecuencias de nuestras decisiones han sido dos de los pilares de la serie.

El que promete ser uno de los mejores títulos del próximo año y el cierre de una de las trilogías más aclamadas por prensa y público, está muy cerca de lanzarse, en apenas tres meses. En ***Mass Effect 3* Bioware** cierra un mastodóntico guion con un final que engloba multitud de sorpresas. La invasión a la Tierra ha llegado, y el Comandante Shepard debe poner toda su valía en frenar la llegada de los Segadores. En esta entrega se ha pulido el control, el sistema de coberturas y el combate, haciéndolo más fresco y dinámico. Como broche final a la trilogía se ha incluido el demandado multijugador, aunque solo será cooperativo, en una serie de misiones que afectarán de forma directa a la campaña individual, y en la que deberemos usar nuevos personajes. La serie se despide de la actual generación de consolas en un título donde todas nuestras acciones cuentan.



Compañía
EA
Programador
Bioware
Género
RPG/Shooter





A cuchillazo limpio o con tentáculos nos cargaremos cualquier mutante que sea más feo que nosotros.



Prototype 2

Misma ciudad, cambio de roles

PS3

Compañía
Activision
Programador
Radical Entertainment
Género
Acción

Una vez más Nueva York está en peligro, y mucho más en la secuela de *Prototype*, una franquicia que ha gustado al público gracias a su combinación de *sandbox* y superhéroes. En ***Prototype 2*** un antiguo conocido, James Heller, se encuentra combatiendo en multitud de frentes: contra mutantes, contra soldados y contra sí mismo, por el virus interior que lo consume. En un nuevo *sandbox* de acción tendremos que guiar a Heller en una continua recuperación de su memoria, mientras lidia con las nuevas mutaciones que le confieren ingentes poderes tentaculares para convertir en chatarra inmensos tanques o provocar desastres biológicos a su paso.



A LA VENTA EN
ABRIL
2012



Cuando empiezan a llover puñetazos en ráfaga hay que cubrirse con rapidez.

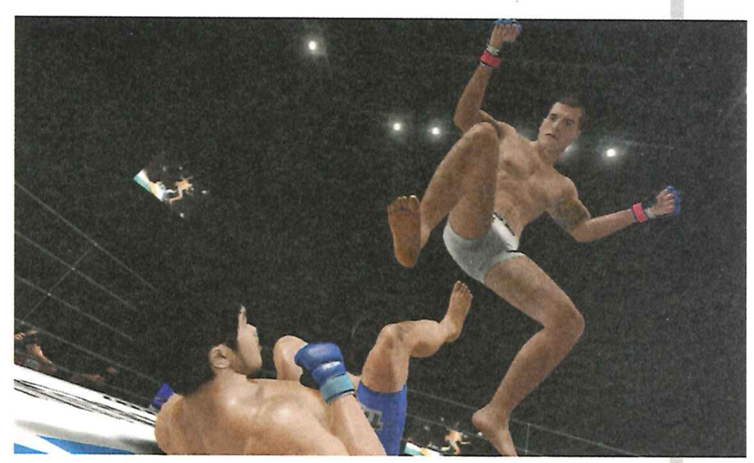
Las texturas son muy realistas en los personajes, con los detalles de la piel misma de cada luchador.



Pride es la modalidad en la que se permiten los soccer kicks, los pisotones y los rodillazos en la cabeza.







UFC® UNDISPUTED™ 3

Más de 150 luchadores de artes marciales mixtas, con la representación más fiel de este estilo de lucha y el toque exacto de brutalidad

PS3

Para aquellos que practican cualquier estilo de lucha, para los fans del UFC, los adictos a los simuladores de combate... o simplemente para los que tienen que reprimir las ganas de utilizar la violencia contra la gente que se cuela en la cola del cine, ***UFC Undisputed 3*** será un lanzamiento a tener muy en cuenta. Tras *Saints Row: The Third*, **THQ** nos trae otro título apto para un público poco impresionable. Porque aunque ***UFCU3*** comprenda bastantes estilos de lucha con unas normas que los luchadores respetan de forma muy civilizada, muchos golpes y cadenas de ataques son brutales, salpicando el *ring* octogonal con sangre. Esto está perfectamente adaptado en el juego. La sensación de realismo está patente en forma de moratones y heridas que van aumentando a medida que avanza la pelea, y el sudor aparece en el cuerpo (con sus tatuajes, cicatrices y patillas) de los participantes. Es importante destacar que los luchadores interactúan y están integrados entre sí de forma muy natural a pesar de provenir de capturas individuales, encajando los golpes y enfrentándose en el suelo con un realismo que pone los pelos de punta. Por supuesto esta es solo una de las novedades que justifican los dos años dedicados a esta tercera entrega del título. Cada uno de los muchos luchadores, a elegir entre siete categorías, del peso Semi Pesado al Pluma, tiene los movimientos del modelo original. Si añadimos a esto la variedad en ataque y defensa, el cansancio acumulado que hace que los luchadores se tambaleen y combatan con menos certeza y fuerza, y la opción de basar nuestro estilo en la sumisión, está claro que tendremos que controlar el mando con maestría. Esta entrega exige una

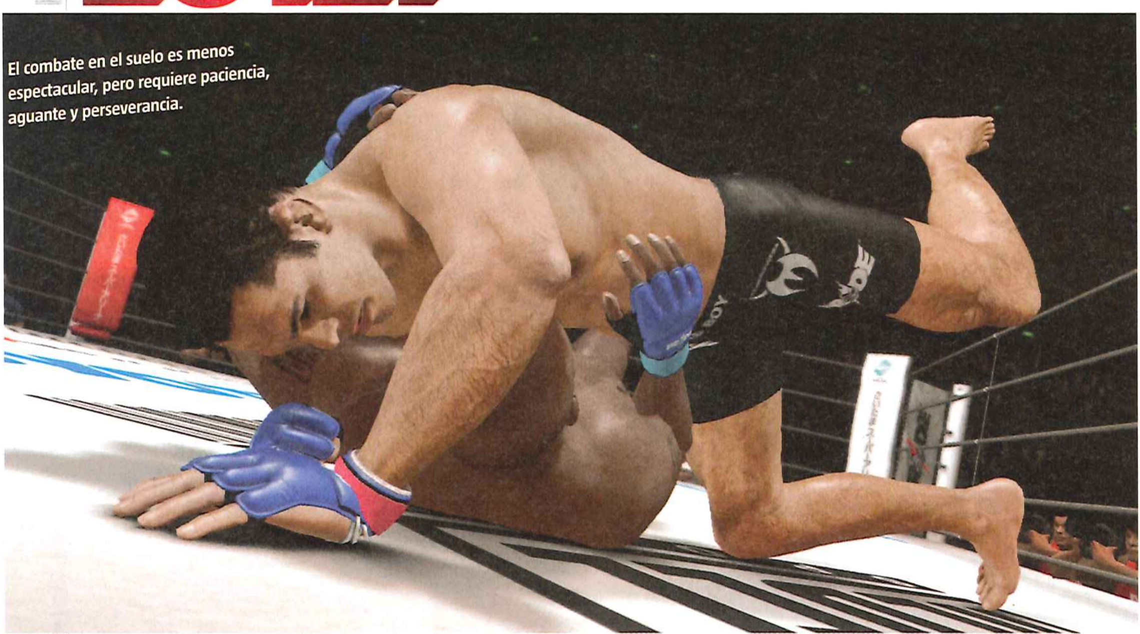


¡LOS DESEADOS de 2012!





«You've got blood on your face, you big disgrace...» No es Freddie Mercury, es Dan Severn y lleva años oyendo la comparación.



El combate en el suelo es menos espectacular, pero requiere paciencia, aguante y perseverancia.

Repartir puñetazos sin control solo te llevará al suelo, y no es fácil librarse de la sumisión



Cara a cara... ¿quién será el primero en golpear?

Con el sistema de control amateur se facilita el acceso a jugadores novatos







MARCUS AURELIO

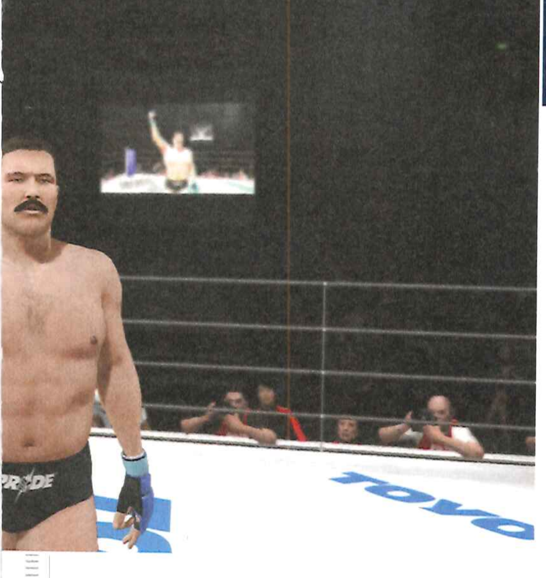
TAKANORI GOMI



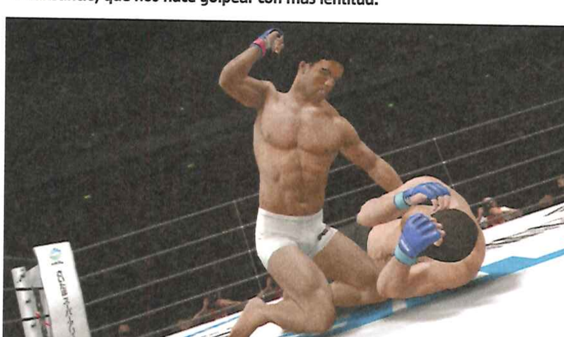
estrategia en lugar del tecleo frenético y aleatorio que se apodera de nosotros en ocasiones en los títulos de lucha. En la táctica hay que contar con la sumisión, que otorga la alternativa a los puñetazos llenos de ira, evitando que el rival escape, golpeándole con menos potencia o hasta que se rinda mediante llaves y agarres. En el intento de bloquear al rival en el suelo se presentará un octógono en la pantalla para perseguirle utilizando el *stick*.

Si la distribución de todos los movimientos por el mando complica nuestra experiencia de juego, la opción para *amateurs* simplifica los controles, facilitando también la integración a los nuevos jugadores. Otra opción principal en el juego se presenta con el modo *Pride*, que cuenta con sus propias normas y un cuadrilátero en el que desfogarse, con combates más largos y árbitros propios. Tanto en *UFC* como en *Pride* contamos con el ambiente que se da a cada escenario, con transiciones e introducciones -estas últimas imprescindibles para cada luchador- que tanto en la realidad como en el juego aportan el tono grandilocuente de las presentaciones de los gladiadores que hemos visto en películas y series. Inmersos en el ambiente de un estadio, el sonido juega un papel importante, pasando del griterío del público a los efectos sonoros de los golpes, espeluznantes en ocasiones. Tanto en el modo multijugador como en el modo Carrera tendremos distintos puntos de vista del combate, con cámaras adecuadas para cada momento.

UFC Undisputed 3 vendrá como cinturón de oro a la cintura de aquellos que quieran repartir mamporros sin acabar con la nariz hecha un pimiento tras varios *rounds*.



Uno de los grados de simulación a definir antes de comenzar el combate es el cansancio, que nos hace golpear con más lentitud.



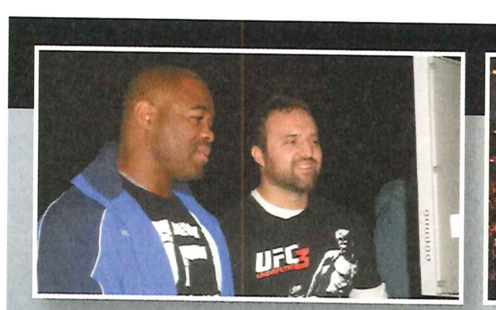


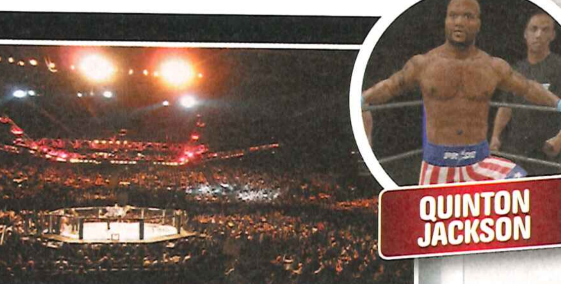
MIRKO CROCOP

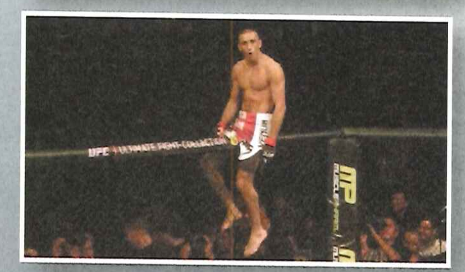
HEATH HERRING

QUINTON JACKSON

Utilizar al contrincante como felpudo para limpiarse los pies es otra de las maravillosas maneras de librarse de un ataque en Pride.









EL CAMPEONATO EN VIVO

Para la presentación de ***Undisputed 3*** acudimos a un evento difícil de olvidar, en el que pudimos probar el juego en Birmingham y asistir al campeonato. Mientras jugábamos el ex-campeón de Semi Pesados, Rashad Evans, se hizo con un mando, escogiéndose a sí mismo en el videojuego. Creíamos que el universo implosionaría. En cuanto al vivo, directo... y crudo espectáculo en el LG Arena, pudimos comprobar que los luchadores no se andan con tonterías: en el Leben Vs Muñoz era difícil distinguir el pelo teñido de Leben de su sangre. El público rugía sediento de más, tal vez porque contaba con menos combates de los que quería: en uno Etim derrotó a Faaloloto en menos de medio minuto.

ENTREVISTA CON...



FRANCIS FINCKE

Brand Manager

¿Los amantes de UFC pueden estar contentos con el juego, es una experiencia vívida?

Las nuevas cámaras ayudan bastante en eso, porque aportan espectacularidad, y la sensación general es lo más cercana posible. De hecho, algunos de los luchadores son también *gamers* y utilizan el juego como simulador para detectar posibles fallos y reacciones del contrario.

Algo muy conseguido en este título es el físico de cada luchador, ¿cuánto tardásteis en hacer las capturas a todos?

Tardamos unos cuatro meses en conseguirlo, ya que capturábamos a cada uno de los más de 150 luchadores de forma individual, y hay que tener en cuenta que algunos aparecen tanto en *UFC* como en *Pride*. Para modelarles incluimos cada detalle específico, desde sus medidas o masa muscular hasta su pigmentación de piel, marcas y tatuajes. Así conseguimos un resultado lo más realista posible.

También se puede ver en los movimientos.

Sí, hicimos *motion capture* como en películas del tipo *Avatar*, intentando conseguir un nivel propio de Hollywood. A través de los puntos de captura del traje utilizado para esta finalidad los movimientos se transfieren con exactitud. De hecho pedíamos a los luchadores que vieran animaciones posteriores y se sentían contentos con el resultado.

Más vale, porque como no les gusten los resultados...

Sí...(risas), ¡aunque en realidad son tipos muy majos!

PlayStation®Move

TEST

Desde Rude Boy de Rihanna a Silencio de David Bisbal. DanceStar Party incluye 40 canciones muy dance nacionales e internacionales.

Género
Baile
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCEE London Studio
Jugadores
x20
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
29,99 €
es.playstation.com

12

CÓMO SE JUEGA

DANCESTAR PARTY

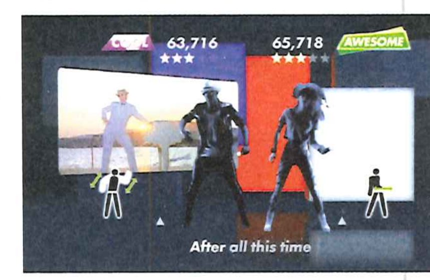


EL NUEVO REY DE LAS FIESTAS

Un «anima fiestas» en toda regla. Después de hartarnos a cantar con los *SingStar*, **Sony** se atreve con el baile. No es nada exigente, en parte debido a que solo detecta el movimiento de un brazo, el que sostiene el mando *PS Move*... El resto, referente al otro brazo y piernas, corre por tu cuenta que lo hagas bien y te esfuerces en imitar los pasos del bailarín que aparece en pantalla. El juego evalúa tus actuaciones *a grosso modo*; así pues, simplemente con mantener el ritmo y mover de acá para allá el mando como lo hace el gogó de turno, todo va bien; de ti depende que quieras o no sudar la camiseta. Las coreografías son bastante simpáticas, pero más que pertenecer al cuerpo de baile del artista en cuestión, tendrás la sensación de estar dando una clase de aeróbic. Otra cosa es cuando juegas con una pareja: al interactuar y sincronizar los pasos con otro jugador, visualmente parece que estás haciendo más un baile que movimientos aeróbicos. También tienes la opción de competir con hasta 20 jugadores por turnos; pero, sinceramente, es más divertido bailar en pareja a lo Ginger Rogers y Fred Astaire. Además de las 40 coreografías de cada uno de los temas que se incluyen en el juego, tienes la opción de crear tus propias rutinas. Para ello simplemente deberás grabarte haciendo el baile y, cuando vayas a escoger una canción, seleccionar tu rutina en lugar de las establecidas por el juego. También podrás compartirlas subiendo a *Facebook* los mejores momentos de tus actuaciones.

En cuanto al repertorio de canciones, ***DanceStar Party*** contiene grandes éxitos pop y dance, nacionales e internacionales, como *Lead the way* de Carlos Jean *feat* Electric Nana o *Born This Way* de Lady Gaga. Y como con *SingStar*, también podrás comprar canciones en la *Store* de **PlayStation** (a día de hoy ya están disponibles tres paquetes con cuatro canciones cada una de diferentes épocas y estilos). La fiesta continúa en casa, pero ahora el *show* es ¡Mira quién baila! Que tiemblen tus vecinos de abajo...





No bailes solo y búscate una pareja, la coreografía es más espectacular. O compite contra él en el modo Fiesta.





EVALUACIÓN

No es un juego con el que aprenderás a bailar (ya que solo detecta los movimientos de un brazo), pero sí con el que te lo pasarás en grande. El repertorio de canciones es dance e incluye algunos artistas españoles.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,5	8,2	8,0	8,5	8,2	8,0	8,2

40 éxitos muy bailables. Se echa de menos más artistas nacionales.

El uso de un solo mando PS Move hace que no sea nada exigente y dé vía libre al jugador.




Por Anna



Para recuperar barra de salud deberás beber una botella de leche.

La semitransparencia de tu personaje hace que la perspectiva del juego esté a medio camino entre primera y tercera persona.











Género **Aventura**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Zindagi Games**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **29,99 €**
es.playstation.com



MEDIEVAL MOVES

LUCHA COMO UN AUTÉNTICO GUERRERO

He de reconocer que tras la clase de esgrima medieval (no te pierdas las fotos de Despedida y Cierre) sentía una enorme pereza de ponerme a jugar con ***Medieval Moves***. No quería enturbiar mi recuerdo de cómo se batallaba en el medievo: movimientos lentos (por lo pesada que era la armadura), protegiéndote con el escudo y descubriéndote para atacar a espadazo limpio al enemigo. Pensaba que ***Medieval Moves*** iba a ser otro título de espadas en el que tendría que mover sin ton ni son el mando *PS Move*. Pues bien, estaba muy equivocada, ya que has de combatir como entonces (sobre todo si juegas con dos mandos *PS Move:* uno hará de espada y otro de escudo), como nos explicó en la presentación del juego Alberto Bomprezzi (profesor de esgrima medieval). Evidentemente, no es un simulador, pero reproduce con bastante fidelidad los movimientos de un guerrero de la época.

En el modo Historia deberás combatir contra los secuaces del hechicero Morgrimm. Para ello solo tendrás que preocuparte de luchar con la espada, arco y estrellas arrojadizas (estas últimas son bastante imprecisas), porque de avanzar se encargará el juego y te llevará de manera automática hasta el siguiente objetivo. Sin duda, un detalle un tanto extraño, ya que jamás podrás explorar los entornos y ni mucho menos dirigirte hacia donde te apetezca. Literalmente, todo va sobre raíles. Lo mismo sucede en las diferentes opciones multijugador On-line y Off-line. En Invasión tendrás que sobrevivir a una oleada de 10 enemigos y a contrarreloj, entre otras modalidades. Y en Guardia Real deberás proteger el símbolo de tu reino del ejército Morgrimm.

Gráficamente es bastante entrañable, tanto por el diseño de entornos como de personajes -todos simpáticos esqueletos-, pero no convence demasiado esa semitransparencia del héroe protagonista que hace que el juego esté a medio camino entre la primera y tercera persona. Todo está ambientado con ciertos aires épicos, pero lo que se lleva la palma en este aspecto es la banda sonora, que nada tiene que envidiar a las grandes producciones cinematográficas medievales.









La mecánica de lucha con espada y escudo es muy intuitiva y real. Sin embargo, el uso de estrellas arrojadizas es impreciso. La perspectiva, a medio camino entre primera y tercera persona, no convence.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,5	8,7	8,1	8,2	8,4	8,0	8,6

Personajes entrañables y entornos bien inspirados en el medievo.

Resulta extraño no poder controlar al personaje, la consola lo hace por ti.

PlayStation®Move

TEST





Ten cuidado, un amigo podrá ponerte las cosas aún más difíciles controlando ciertas situaciones con el stick izquierdo del DualShock 3.

START THE PARTY

¡SALVA EL MUNDO!

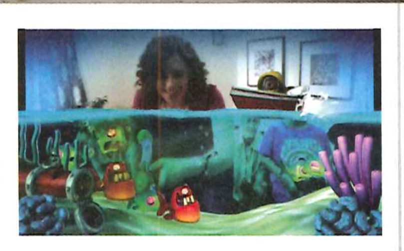
UN JUEGO INGENIOSAMENTE ABSURDO

Género
Ciencia Ficción
Compañía
Sony C.E.
Programador
XDEV
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
P.V.P. Recomendado
29,99 €
es.playstation.com

7

TOTAL 8,0

Salva el mundo asumiendo disparatadas misiones, como rescatar con una cacerola los marinos que caen por la borda de un barco, enfocar con una linterna a los náufragos que se encuentran bajo el agua para auxiliarlos o liberando a los rehenes desde un helicóptero. En esta ocasión tu *PS Move* se convertirá en diferentes objetos y tú, el jugador, te verás en la pantalla del televisor sumido en cómicos entornos. ***Start The Party*** puede parecerte realmente entretenido e ingenioso, o rotundamente absurdo. Y es que tanto las pruebas como los escenarios rozan el límite de la lógica, pero si conservas el humor pueril es probable que incluso te lo pases en grande. Como buen juego social que es, incluye opciones multijugador para hasta cuatro usuarios por turnos donde se podrán retar para conseguir los mejores tiempos. Asimismo, un amigo con el *joystick* izquierdo del *DualShock 3* puede poner las cosas aún más difíciles al controlar ciertas situaciones mientras su contrincante trata de superar la misión. Así, por ejemplo, en Rescate Submarino, mientras tú diriges la luz de la linterna hacia los submarinistas para salvarlos, otro puede controlar a los buzos e impedir que sean auxiliados. El control es intuitivo, pero los movimientos que has de realizar son algo exagerados y el *PS Move* estará continuamente fuera del campo de visión de *PlayStation Eye*.





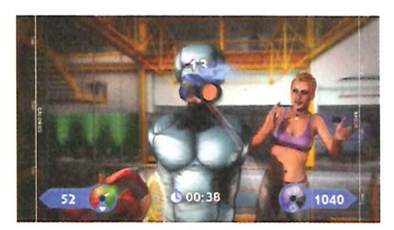
El mando de PS Move se transformará en disparatados utensilios (desde una cacerola a una pistola láser) para cumplir las diferentes misiones.

MOVE FITNESS

DEPORTE PARA NO EXIGENTES

Solo si tienes dos mandos *PS Move* podrás realizar el entrenamiento de ***Move Fitness***, que -todo sea dicho de paso- es algo parco en variedad. Los ejercicios a realizar (basados en tan solo dos disciplinas: Baloncesto y Boxeo) se quedan algo cortos frente a la oferta de otros juegos como *EA Sports Active Personal Trainer,* el cual además de detectar el movimiento de los dos brazos y piernas (va equipado con diversos sensores), ofrece infinitos ejercicios cardiovasculares y de musculación, hace un seguimiento y estudio exhaustivo de tus progresos, corrige la postura y te motiva para continuar con el sacrificio del deporte. En ***Move Fitness*** todo se limita a golpear objetivos, propinar *combos* de puñetazos y perfeccionar tus tiempos, y dudo que estos movimientos consigan realmente fortalecer abdominales, piernas y bíceps. El único aspecto más acertado es que fomenta la competitividad (algo esencial en el deporte) al ofrecer la posibilidad de competir con tus amigos en On-line y Off-line.

Move Fitness no se encuentra entre los *must* «quema calorías» -incluso *DanceStar Party* es más completo en este aspecto-, pero no se le puede negar que al menos lo ha intentado creando una dinámica atractiva y una puesta en escena seria y adulta.







Con un mando PS Move en cada mano deberás golpear al púgil mientras te cubres. La dinámica es muy similar a la realidad.



Género
Quema calorías
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Games Campus Cologne GmbH
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Recomendado
29,99 €
es.playstation.com

12



TOTAL 7,5



» El editor de EyePet es bastante más completo que en anteriores ediciones, con más trajes, juguetes y pegatinas.

EYEPET Y SUS AMIGOS

△ UN HERMANITO ○ PARA ✕ TU □ MASCOTA

Género
Simulador de mascota
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCEE London Studio
Jugadores
☺☺
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
P.V.P. Recomendado
29,99 €
es.playstation.com

3

TOTAL 7,9

Con una actualización descargada de la *PlayStation Store* hubiera sido más que suficiente. ***EyePet y Sus Amigos*** incluye ciertas novedades con respecto a las anteriores ediciones, pero no tantas como para catalogarlo de «nueva entrega»; es más una expansión que un juego nuevo. La mecánica es igual que la del original: a través de la realidad aumentada te verás en la pantalla del televisor junto con una curiosa mascota llamada *EyePet*. Deberás cuidarla, jugar con ella, alimentarla... Pues con el mando *PS Move*, que se transformará en el juego en diversos objetos -como una pistola de agua, una cama elástica, un puntero láser...- interactuarás no solo con uno, sino con dos *EyePet*. De este modo, dos jugadores (cada uno con un mando *PS Move*) podrán jugar con las mascotas y hacer que trabajen en equipo (o compitiendo) en los diversos minijuegos que se han diseñado para la ocasión.

Crea la personalidad de tus *EyePet* para que no sean iguales, cómprales trajes, hazles diferentes peinados (esta vez las posibilidades de personalización son aún mayores, con más prendas disponibles y una gran variedad de juguetes y pegatinas). Y lo más importante, haz que jueguen mucho, porque cuanto más lo hagan más listos serán. ○

Podrás jugar con un amigo, cada uno interactuando con un EyePet diferente en pantalla.





CARNIVAL ISLAND

△ LA ○ DIVERSIÓN ✕ DE UN □ PARQUE DE ATRACCIONES

Realmente entrañable es este juego social, ideal para jugar los papás con sus retoños. ***Carnival Island*** no hace uso de la Realidad Aumentada, pero te traslada a un parque de atracciones de cuento, amenizado con melodías similares a las que se pueden escuchar en películas como *Eduardo Manos Tijeras*. Tu misión será devolver el esplendor a la isla y, para ello, deberás superar retos típicos de un parque de atracciones. Así, si optas por jugar en el modo Historia, podrás explorar el recinto de la Noria y jugar a minijuegos basados en el lanzamiento de monedas, además de entrar en el Espejo Mágico, donde podrás hacerte curiosas fotos. En el Faro encontrarás pruebas de canasta y en el Árbol, la galería de tiro. Si consigues una buena puntuación, te premiarán con vales que podrás canjear por globos, algodones dulces, manzanas caramelizadas y lo más importante: llenar de color y luz los parques y jardines de la isla. Puedes jugar solo la Historia, que no está nada mal, pero realmente lo divertido es competir con hasta 4 amigos en el modo Fiesta a todos los minijuegos anteriormente mencionados. Por turnos, y con un mismo mando *PS Move*, te lo pasarás pipa con los piques que despiertan los sencillos juegos de una Feria. No cuenta con la sofisticación de las pruebas de *Start The Party*, pero es más divertido precisamente por eso: por su sencillez tanto en propuesta como en mecánica. ○

Género
Parque de Atracciones
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Magic Pixel Games
Jugadores
☺☺☺☺
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
P.V.P. Recomendado
29,99 €
es.playstation.com

3

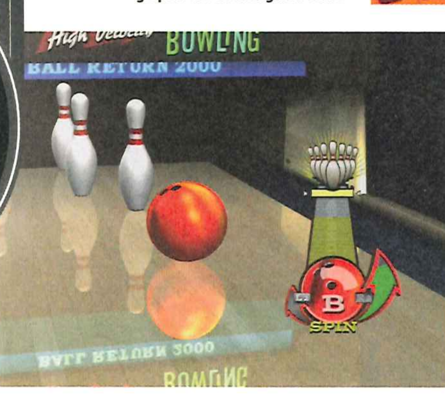
TOTAL 8,1

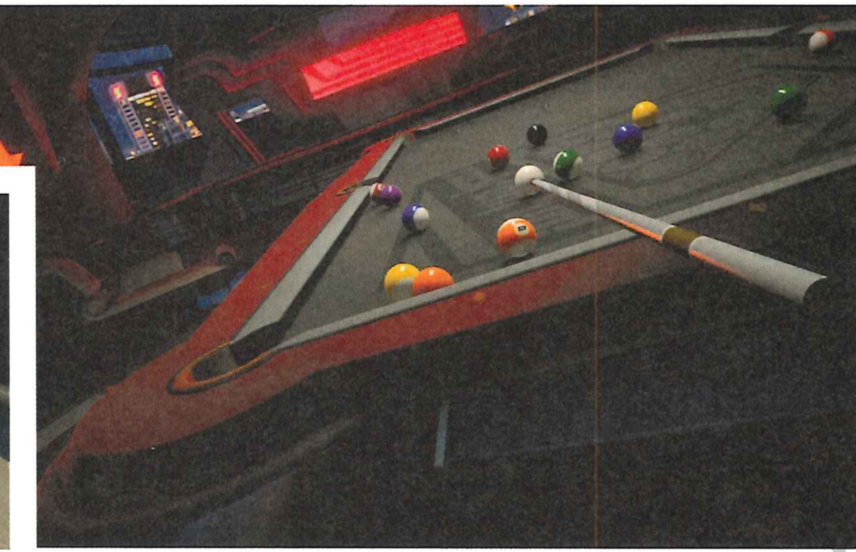


Un total de 35 divertidos juegos típicos de feria, como el que aparece en pantalla, donde debes hacer el mayor número de canastas a contrarreloj.









Sin duda, el billar es el juego más divertido. Da tiza al taco y golpea con estrategia la bola.

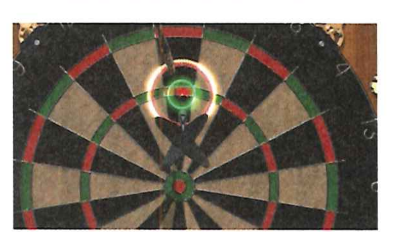
AFTER HOURS ATHLETES

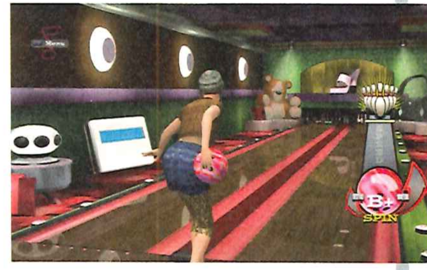
TRIATLÓN DE BOLOS DARDOS Y BILLAR

Género **Simulador de pub**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **XDEV**
Jugadores **x8**
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
P.V.P. Recomendado **29,99 €**
es.playstation.com
3

TOTAL 7,5

De todos los juegos *Move* que encontrarás en estas páginas, este es el más adulto, pues reúne tres juegos de *pub* -Dardos, Bolos y Billar- cuya mecánica y desarrollo es algo compleja, en parte, debido a que respeta la reglamentación de cada disciplina y que has de participar en Ligas y Copas en Off-line o en red. También puedes hacerlo en solitario, pero pierde todo su atractivo; solo es interesante para entrenar. Tanto la jugabilidad de Bolos como de Billar están bien adaptadas a *PS Move*, ya que en el primero deberás moverte como un auténtico jugador de bolos y en el segundo has de coger el mando de movimiento como si fuera un taco, así como estudiar el golpe que quieres hacer para colar las bolas necesarias que te llevarán a la victoria. Sin embargo, la mecánica de Dardos no está tan bien recreada: a veces da la sensación de que hasta un recién nacido podría hacer diana, otras ni si quiera el campeón del mundo podría conseguirlo, y no entiendes muy bien por qué. Este tipo de juegos que tratan de simular la realidad, siempre es mejor jugarlos en la vida real, porque por muy «currados» que estén, jamás sentirás la emoción de coger un dardo, un taco o un bolo. Pero para gustos los colores, pues lo que no se le puede negar es que los tres juegos son bastante reales, ya que incluso podrás jugarlos en 3D si tienes una tele con tecnología estereoscópica.





Pulsa el botón T y avanza hacia la pista como un auténtico jugador de bolos. Hazlo correctamente o te pondrán falta.

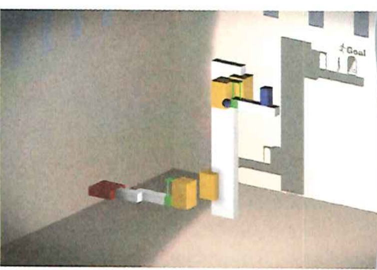
MOVE MIND BENDERS

PARA AMANTES DEL ENSAYO Y ERROR

Tres clásicos de *puzzle* que todo amante del género ha de probar al menos una vez en la vida... Al igual que en el anterior título, en ***Move Mind Benders*** también chirría uno de los juegos que contiene, *Lemmings*, y es porque su jugabilidad con *Move* no tiene apenas sentido. Parece estar incluido a capón, su adaptación al mando de movimiento es precaria, insulsa y «cogida con pinzas». Es más, todo lo intuitivo que es jugándolo con un *DualShock 3*, con *Move* se vuelve engorroso. Sin embargo, no podemos decir lo mismo de *Tumble*, una propuesta sumamente tan sencilla como construir torres con bloques de piezas y tremendamente adictivo debido a que reproduce exactamente tus movimientos en el juego. Cada bloque está hecho de un material que has de tener en cuenta a la hora de montar tu torre, con el fin de que no se derrumbe.

Y a medio camino, entre el sin sentido de *Lemmings* y la genialidad de *Tumble*, está *Echochrome II*. Un título exótico que te propone jugar con las luces y sombras. Con *Move* controla la perspectiva de la sombra de las plataformas para que la figura llegue a su meta sin trabas ni trampas. Tres juegos en uno que te mantendrán tardes enganchado a tu **PS3** solo si te gusta romperte la cabeza pensando. Al fin y al cabo los tres tienen en común el método de ensayo y error.





Mueve PS Move arriba, abajo, izquierda y derecha para conseguir la posición perfecta de la sombra y hacer llegar a la figura a la meta en Echochrome II.





Género **Rompecabezas**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **XDEV**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Recomendado **29,99 €**
es.playstation.com
3

TOTAL 7,9

¡Todo el mundo PS3 PS VITA PSP PS2

PlayStation®

en tus manos!

GUÍA PRÁCTICA 2012



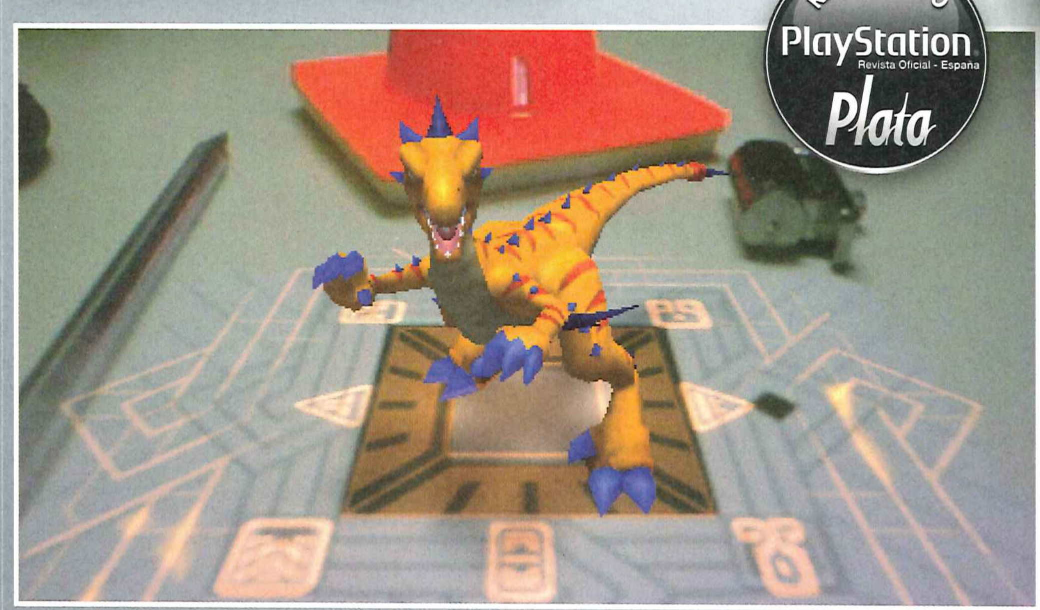
¡La Guía definitiva!

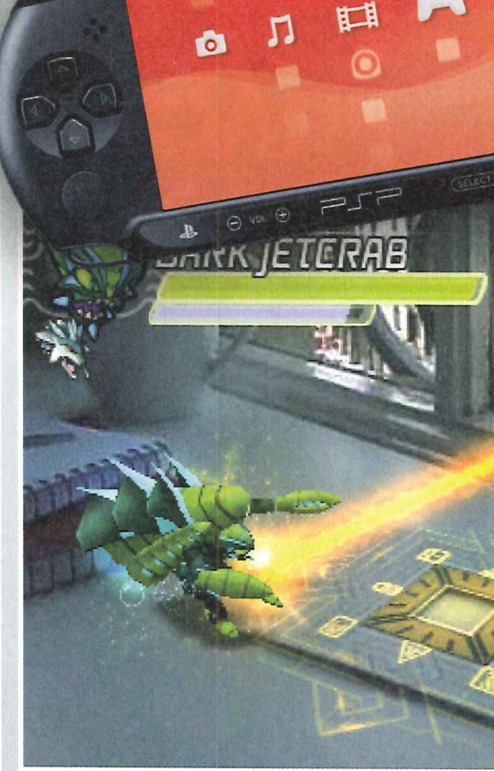




JUEGOS Made in Spain

YA NO HACE FALTA MIRAR TRAS NUESTRAS FRONTERAS PARA ENCONTRAR BUENOS JUEGOS. INVIZIMALS, GERONIMO STILTON, THE MYSTERY TEAM Y CARS 2 SON CUATRO GRANDES TÍTULOS INFANTILES CREADOS POR ESPAÑOLES PARA LA PORTÁTIL DE SONY.





Invizimals Las Tribus Perdidas

Género
Lucha
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Novarama
Jugadores
Precio
29,99 €

TOTAL
Por fin duelos 2 Vs. 2 y un sistema de combates más dinámico y estratégico.
9,3

Una Realidad Aumentada más interesante que nunca

Seguro que de pequeño alguna vez pensaste que convivías con criaturas que el ojo humano no era capaz de ver... ¡Pues **Novarama** nos muestra una vez más que es verdad! 150 criaturas te esperan para ser capturadas (70 son inéditas) de muy distintas e ingeniosas formas a través de la realidad aumentada. Si la anterior entrega pecaba, en cierto modo, de no incluir muchas novedades con respecto al original, ***Las Tribus Perdidas*** contempla aquello por lo que sus fans clamaban desde el principio: Batallas 2 Vs. 2. Así, según vayas reuniendo *Invizimals* en tu inventario podrás hacer equipos de dos cada vez más poderosos. Imagina de lo que son capaces *Freezefur* y *Erebus* juntos en combate, y encima usando impactantes *Vectors* como el que ocasiona un terremoto. Además, el sistema de combates tanto para uno como para dos jugadores se ha mejorado bastante, consiguiendo que sean más dinámicos y estratégicos. Asimismo, el acceso a la realidad aumentada a través de la cámara y la trampa es más rápido; enseguida encontrarás ese color y esa superficie que te llevará hasta una espectacular criatura. En esta ocasión no tendrás que merodear insistentemente una zona que sabes que te llevará hasta ella, sino que la buena iluminación y postura de la **PSP** hará que aparezca de inmediato.

Las Tribus Perdidas es el *Invizimals* definitivo, sobre todo, por potenciar la estrategia en los combates y los duelos en equipo.



Esta vez tendrás que ser más estratega que en otras ediciones durante los combates, sobre todo en los duelos 2 Vs. 2.

Por primera vez aparece una criatura, el Dragón de Las Estrellas, al que capturarás siendo un bebé. Después, deberás cuidarle para que se haga grande y pueda hacer frente a las bestias más poderosas.

Coloca la trampa (que se incluye junto con el juego) en ese lugar donde se ha activado la alarma mientras observabas a través de la cámara. En la pantalla de PSP verás tu entorno y dos critauras que van a combatir. ¡Así es la Realidad Aumentada!

Por Anna

ENTREVISTA CON...



DANIEL SÁNCHEZ-CRESPO

Director General de Novarama

¿Cómo ves el futuro de *Invizimals*?
Llevamos tres juegos y ***Las Tribus Perdidas*** será el último juego en **PSP**. A partir de aquí el futuro es **PS Vita**. Así que con esta última entrega nos hemos desnudado por completo, lo hemos dado todo. Hemos creado todo aquello que los *fans* de *Invizimals* nos han pedido. Por ejemplo, la mitad de las criaturas son las mejores de la primera y segunda entrega, y la otra mitad son inéditos. Uno de estos últimos es el Dragón de las Estrellas. Los dragones en *Invizimals* siempre han aparecido ya de adultos, pero esta vez los jugadores lo capturarán de pequeñito y lo criarán para que crezca y pueda competir.

¿Qué más novedades podremos encontrar en *Las Tribus Perdidas*?
Hemos hecho un sistema de torneos On-line. Hasta ahora si querías jugar en estos torneos tenías que quedar por teléfono; pues ahora hemos creado un sistema automático, que es como la *Champions League*: quedan 16 chavales y automáticamente se genera un torneo con sus cuartos de final, semifinales, la final y la entrega de premios. Y lo más importante, lo que todo el mundo pedía: los combates por parejas. Esto ha multiplicado la estrategia en los duelos.

¿Nos podrías desvelar algo de cómo será *Invizimals* en PS Vita?
Me lo tienen prohibido (risas, muchas risas). Lo que sí te puedo decir es que para nosotros **PS Vita** es como una página en blanco. Así que empezaremos de cero, no tendrá nada que ver con lo que a día de hoy conocemos.





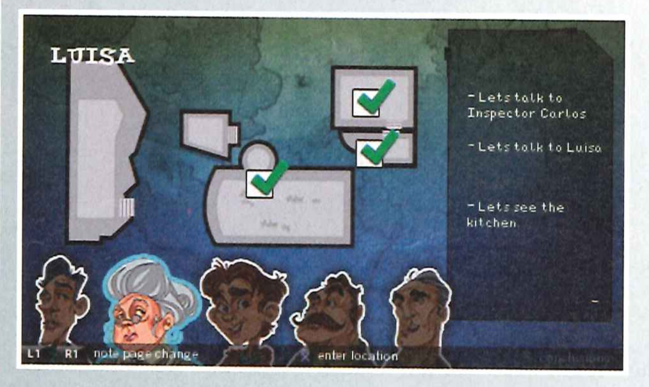
A través del objetivo de tu cámara deberás encontrar pistas y fotografiarlas.

Las fotos tomadas quedarán almacenadas en tu inventario para después mostrarlas a los sospechosos, a quienes además deberás interrogar. Así podrás averiguar quién es el autor del caso.









Después de fotografiar las pruebas y pistas del lugar del crimen, e interrogar a los sospechosos, deberás averiguar y desvelar quién es el autor y su cómplice.

The Mystery Team

Cazadores De Pistas

Es como leer un libro que despierta la imaginación de quien lo juega

Género
Novela interactiva
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Tonika Games
Jugadores
Precio
29,99 €

TOTAL
Jugar a TMT es como leer un libro en el que puedes interactuar y tomar decisiones.
8,5

Una novela interactiva, así es ***The Mystery Team***. Convertido en periodista de investigación tendrás que viajar por toda Europa (desde Viena a Sevilla) resolviendo ocho simpáticos casos. La mecánica es muy sencilla: a través del objetivo de la cámara deberás observar el lugar del «crimen». Busca pistas y fotografíalas. Estas quedarán almacenadas en tu inventario para después enseñárselas a los sospechosos mientras les interrogas. Algunas pruebas las conseguirás superando sencillos minijuegos, como rompecabezas o de *scroll* lateral, y otras a base de inspeccionar a fondo cada rincón del lugar. Después de trabajar como lo haría un investigador, deberás deducir quién es el autor del caso y su cómplice. Si aciertas, te encomendarán otra misión, si no, deberás volver tras tus pasos y averiguar dónde te has equivocado. Estéticamente es simple, se asemeja a los juegos de PC en los que has de pasar el cursor para descubrir esa pista que necesitas cuando esta se ilumina. No existe animación, ni acción, todo se basa en la obervación y deducción. Así pues, el atractivo de jugar a ***TMT*** es como el de leer un libro que despierta la imaginación, solo que en el juego participas de manera activa en la trama. Una gran idea que, sin duda, incitará a los pequeños a la lectura, pues ***TMT*** contará además con su propia saga de libros.



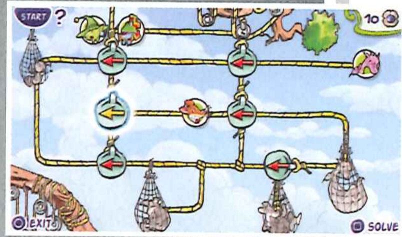
TONIKA GAMES

Este estudio de desarrollo español es el autor de The Mystery Team, pero anteriormente creó Patito Feo y Play English, dos títulos de gran éxito de PSP. El primero está basado en la serie argentina y consiguió vender más de 120.000 ejemplares en España, Portugal e Italia. Y el segundo dio con la fórmula perfecta para aprender inglés mientras juegas.









Género
Puzzles
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Virtual Toys
Jugadores
Precio
29,99 €

Geronimo Stilton El Reino De La Fantasía

Pruebas que van a pillarte inspiradas en el primer libro del ratón periodista

A pesar de que se basa en el primer libro de las aventuras del ratón periodista de la escritora italiana Elisabetta Dami, al jugar a ***Geronimo Stilton*** no sucede como con *The Mystery Team*, pues no ofrece la misma sensación de estar leyendo una novela interactiva, sino la de estar jugando a un título de *puzzles*, rompecabezas y acertijos. También tendrás que leer -y bastante- para enterarte de la historia, pero lo más atractivo de todo son las pruebas, algo más complejas que las del juego de **Tonika Games**, todo sea dicho. Así, más de una vez te saltarás el «rollo» para acceder directamente al desafío. Un total de 62 minijuegos repartidos en siete mundos, que irás desbloqueando según vayas avanzando (todos son rejugables). Algunos retos van «a pillar» para poner a prueba tu ingenio, sobre todo los acertijos; otros tu agudeza mental, como contar plantas en un jardín en flor; y otros tu habilidad con los controles. Gráficamente es bastante mono y fiel a la licencia, y además cuenta con más animaciones que *The Mystery Team*. En definitiva, se trata de un título más adulto pero que incita menos a la lectura que el de **Tonika Games**.

TOTAL
Incita poco a la lectura a pesar de basarse en un libro, pero pone a prueba tu mente y conocimiento.
8,4

VIRTUAL TOYS

Son los desarrolladores de Cars 2 y Geronimo Stilton, y cuentan con una amplia experiencia en el mundo de los videojuegos, concretamente con las diferentes consolas de Sony. Radikal Bikers (PSone), Spaceball: Revolution (PSP), Torrente 3 (PS2) y en su web anuncian que están trabajando en un proyecto para la consola de próxima generación, PSV. ¡Estamos expectantes!



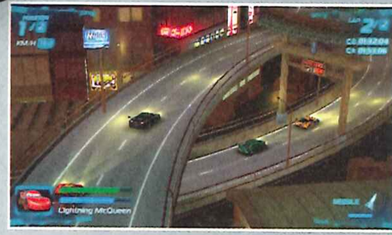
Género
Conducción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Virtual Toys
Jugadores
x4
Precio
29,99 €

Cars 2

Las locas y divertidas carreras de Disney y Pixar dan el salto de la gran pantalla a la de PSP

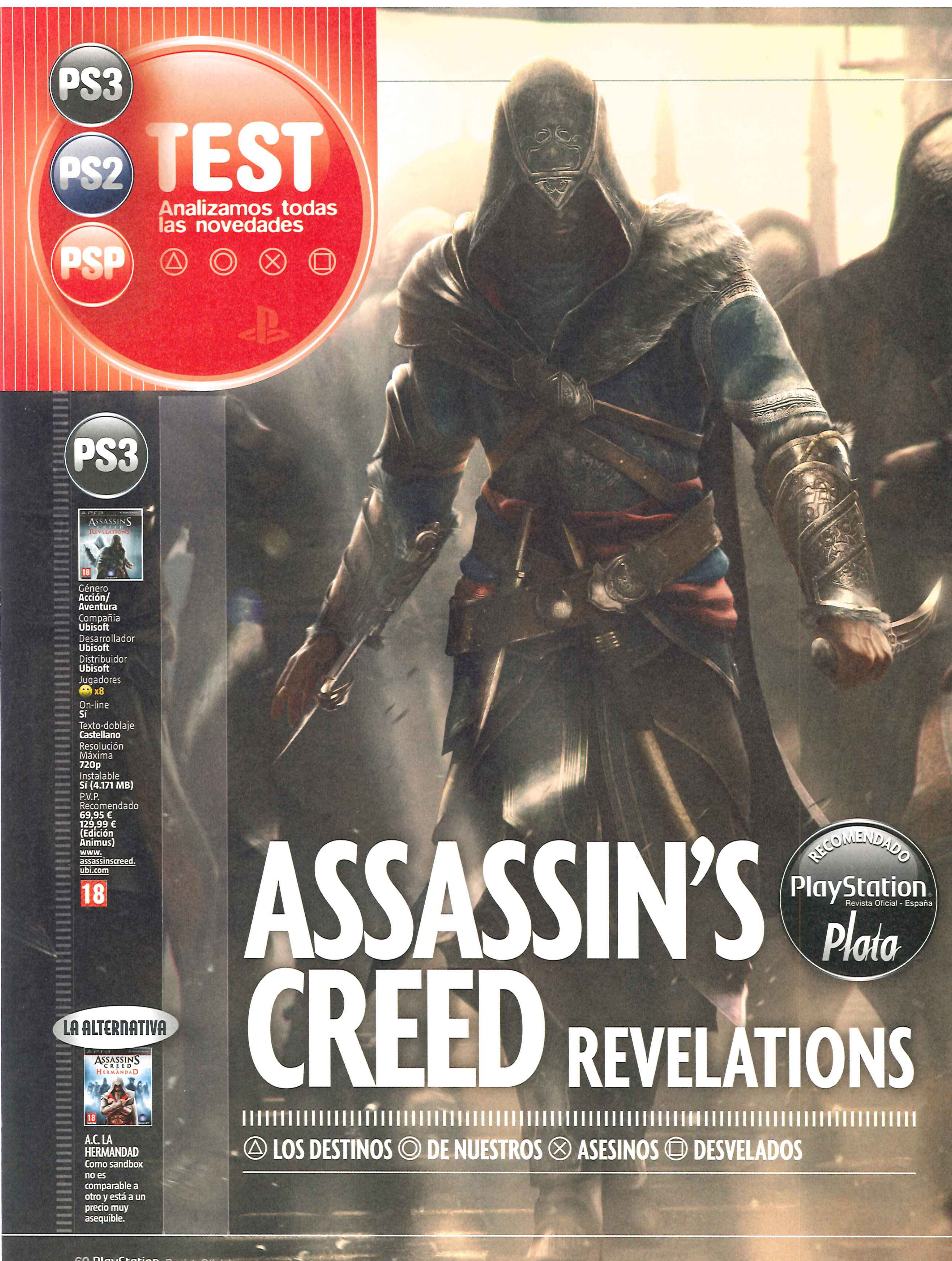
Afirmamos rotundamente que es bonito, que luce unos gráficos más que dignos y una puesta en escena fiel a la que se pudo ver en la película original; y de lo que renegamos rotundamente es de su perspectiva, que te deja vendido en la primera curva. Una verdadera pena, ya que el juego a primera vista es todo un acierto, pero cuando te pones a los mandos del volante todo se vuelve turbio por los inesperados cambios de vista -de pronto la cámara se coloca detrás como en un lateral-, que descolocan por completo tu estrategia, dejándote en la cola de la carrera. Por no hablar del caos que ocasionan los *items* que equipan tu coche con armas: de nada sirve esforzarte en atajar, tomar curvas haciendo ruedas... todo se reduce a que si tu rival te dispara serás el «último de la fila». Juega en el modo Historia y sigue la trama de la película mientras compites en las carreras, o en Libre donde afrontarás diferentes desafíos solo o en multijugador (Contrarreloj, Eliminador, Ataque...). En fin, una atractiva oferta jugable a la que no le hace justicia la inestable perspectiva del juego.

TOTAL
Perfecta puesta en escena, poco -o nada- jugable debido a la inestable perspectiva utilizada.
7,5





Recoge los ítems con una interrogación y tu coche se equipará con diferentes armas con las que derribar a tu rival. De este modo perderá posiciones en la carrera.



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

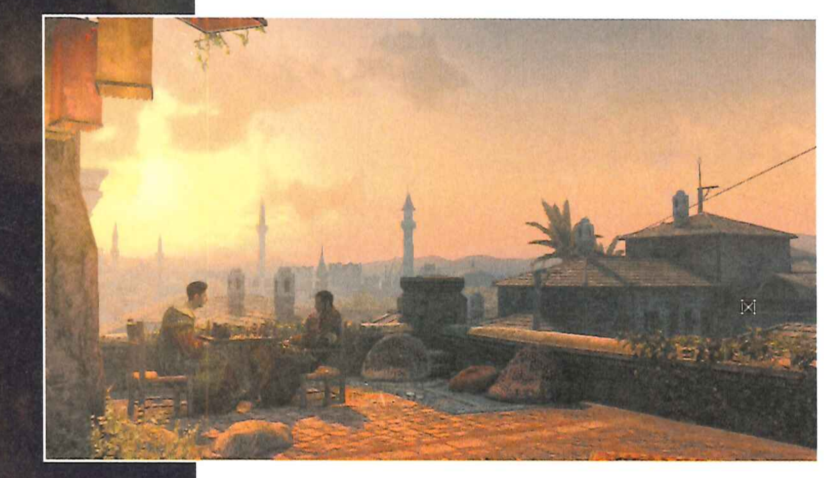
LOS DESTINOS DE NUESTROS ASESINOS DESVELADOS

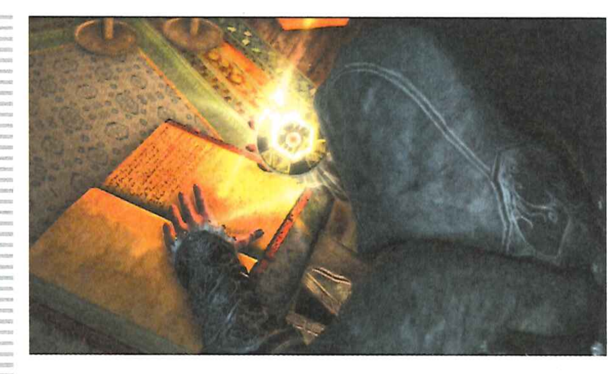
PS3

Género
Acción/ Aventura
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Ubisoft
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.171 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
129,99 € (Edición Animus)
www.assassinscreed.ubi.com
18

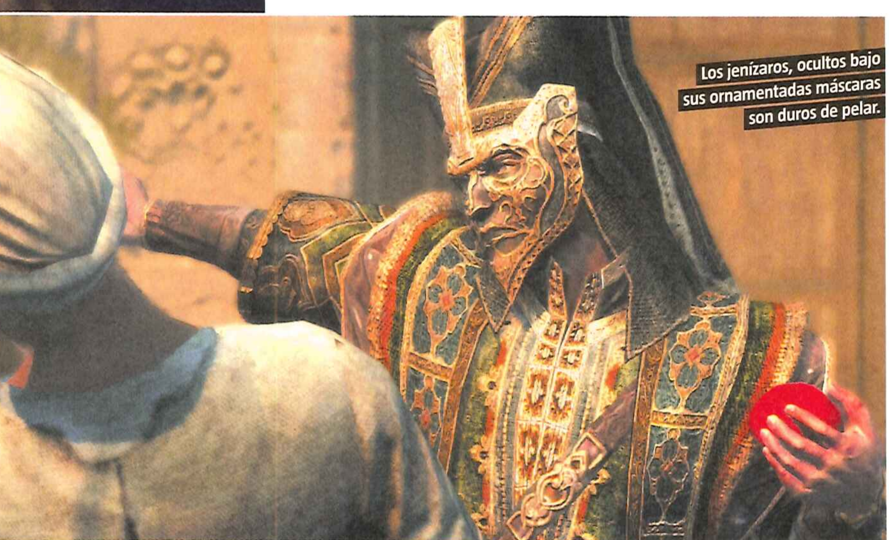
LA ALTERNATIVA

A.C. LA HERMANDAD
Como sandbox no es comparable a otro y está a un precio muy asequible.









Los jenízaros, ocultos bajo sus ornamentadas máscaras son duros de pelar.

EN BUSCA DE MASYAF

El acceso a los recuerdos de Altaïr y su sabiduría será posible gracias a cinco llaves con las que abrir la biblioteca de Masyaf. Esto requiere unos saltos impropios de un hombre de la edad de nuestro protagonista, pero Ezio no nos defraudará con su *parkour*, al igual que nos mostrará desde puntos elevados los lugares donde se ocultan los preciados libros de la biblioteca con su Sentido de Águila. El gancho será imprescindible para alcanzar salientes y trepar en estas pruebas vertiginosas.





Constantinopla, la ciudad conocida en nuestros días como Estambul, es el epicentro del desarrollo de las aventuras de nuestro carismático Ezio Auditore, que a pesar de sus 52 años nos sigue deleitando con escenas de vértigo e intrigas propias de un experto asesino. Este nuevo y exótico emplazamiento contiene interesantes aportaciones a la saga, siendo el punto de partida para las respuestas sobre las vidas de Ezio, Desmond y Altaïr. Sin duda, un acierto en la saga es la importancia que se da al argumento con la descripción de los personajes a través de encuentros y misiones, el rigor histórico (adaptado a las necesidades del juego), con la participación de personajes como DaVinci, gran amigo en *AC II*, y Suleimán, (equivalente en ciertos aspectos en esta entrega) y la profundidad en las personalidades de Ezio y Altaïr (este último más rígido, pero con igual número de seguidores que el florentino). El propio Ezio nos permite el acceso al control de Altaïr, y hay que decir que algunos detalles en un episodio en concreto son sublimes. Para evitar *spoilers* lo dejaremos ahí, recordando únicamente que si queréis conocer el punto y final de la historia de Ezio tendréis que recurrir al corto *Embers*. En cuanto a Desmond, digamos que deambula por secuencias pintorescas. En el tema de la jugabilidad, perduran muchos aspectos ya conocidos, que al fin y al cabo son los que hicieron de *Assassin's* un juego único y de tanta calidad. ¿Qué novedades nos trae, pues? La primera a mencionar es la modalidad *Tower defense*, protegiendo las guaridas de asesinos con misiones de estrategia, algo como mínimo curioso y entretenido. Elegir las unidades de fusileros, líderes asesinos, arqueros y la situación de las barricadas que defienden la guarida, y situarlas en los tejados, supone una variación que puede resultar sobrante a algunos, pero que como ruptura con el estilo habitual es interesante. Y no todas son fáciles, ya que el enemigo se presentará con algunas máquinas difíciles de destruir a pesar de nuestros cañonazos. El resto de misiones varían desde las ya conocidas »





¿Sabías que...

Sofía Sorto es un personaje basado en el retrato de una joven veneciana de Durero, que podemos ver en una escena del juego.

Contaremos con los ya clásicos bancos, grupos de gente o montones de heno para pasar desapercibidos, pero también hay nuevos lugares para ocultarse.

La paciencia sigue siendo necesaria en algunas misiones, que no pueden resolverse con actitudes agresivas o sospechosas.





IL MALIARDO EZIO

Que Ezio mate a sangre fría y por la espalda con cuchillas retráctiles no evita que sea un tipo encantador y sociable, estableciendo vínculos tan fuertes como los que podemos ver con el líder asesino Yusuf, el príncipe Suleimán o la deliciosa amante de los libros, Sofía. También hace uso de su don de gentes y su empaque a la hora de atraer nuevos asesinos a la causa, que en ocasiones se presentan ante él como si fueran fans de su amplia «carrera». Si le oyeran cantar...



LA EXPERIENCIA ON-LINE ESTÁ MEJORADA EN EL MODO MULTIJUGADOR

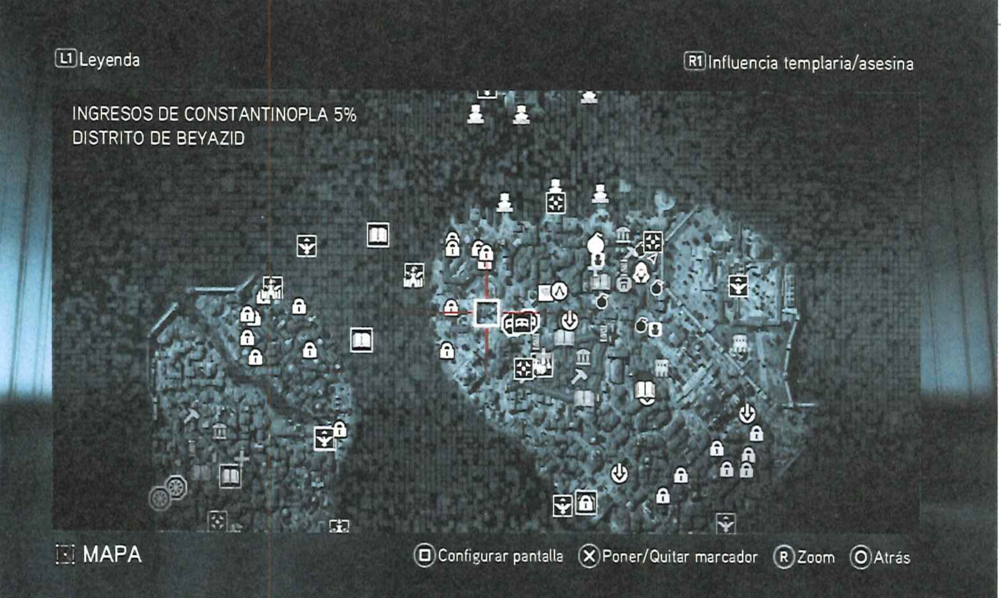
» carreras de *parkour* hasta las de Piri Reis (otro personaje histórico con «licencias» por parte de los guionistas), que requerirán concentración en la elaboración de bombas en bancos de trabajo. Los componentes se pueden encontrar en cofres por la ciudad, o bien comprándolas al propio Piri Reis, que nos ofrecerá nuevos materiales al ir cumpliendo misiones.

Una vez más podrás reclutar a nuevos asesinos, pero esta vez además de conseguirlo tomando guaridas templarias, podemos encontrarlos por la calle, a partir de misiones o liberándolos. Enviarlos en misiones por la costa Mediterránea será muy útil, ya que pueden subir hasta el nivel 12 (convirtiéndose entonces en líderes templarios en otras ciudades si nos conviene entrenar a otros asesinos) y reclamar con un silbido su ayuda en defensa de guaridas o cuando te enzarzas en una pelea callejera con demasiados contrincantes para un único hombre.

Otros detalles se han añadido, como los montacargas que te ayudan a subir rápidamente, los ataques aéreos con el paracaídas o tirolinas y el Sentido de Águila, que es una evolución de la Vista de Águila, imprescindible en algunas misiones y bastante práctica en el resto.

Y por último tenemos el modo multijugador, que presenta mejoras con respecto al anterior de *La Hermandad*: nuevos mapas y nuevos asesinos. Y además de las diversas modalidades añadidas, como la que consiste en la captura de la bandera, mítica en juegos multijugador (sobre todo en *shooters*), tenemos incentivos en dos niveles: si en el juego asesinamos con sigilo obtendremos mayor puntuación. Y si acumulamos experiencia con las partidas tendremos acceso a material adicional sobre el juego.

En definitiva, puede que no haya novedades portentosas, pero con un año de diferencia con el lanzamiento de *La Hermandad* y para quienes disfrutamos especialmente con *AC II*, **Ubisoft** nos trae un buen juego. Aderezado con la magia del Imperio Otomano y sin duda consecuente con su título, está lleno de revelaciones.



¿Cómo andáis de tiempo libre? Porque este mapa muestra únicamente un distrito y faltan muchas cosas por desbloquear y eventos imprevisibles. Entre los iconos podéis ver misiones, atalayas, establecimientos que construir, viajes por mar, asesinos que reclutar, tiendas...



Ezio sale victorioso de un conducto sin importarle que haya jugadores, fumadores o comerciantes alrededor.



Retorno y adiós



Las dudas, el dolor y la venganza asaltan a Altaïr en la resolución de su historia. Se desvelan fragmentos de su memoria que incluyen a conocidos como María Thorpe, madre de sus dos hijos, y Abbas, trasladándonos a Tierra Santa en la violenta cruzada de nuestro primer protagonista. Se cierra el círculo de un asesino a través de otro en una interesante y emotiva búsqueda.



HELP, I NEED SOMEBODY. Muy adecuada la ayuda que facilitan los personajes en este nuevo título, ya que aunque nuestro Auditore parece invencible, los años no pasan en balde.



LOS TEMPLARIOS. Pasan los años y cambian los lugares, pero la enemistad entre templarios y asesinos no varía. El gancho y algunos añadidos a la lucha ayudan a vencerles en peleas.



BOMBAS. Lapa, de humo, con proyectiles, de distracción... Reunir ingredientes para fabricarlas nos dará un objetivo añadido a la experiencia de juego, además de ventaja en muchas situaciones.

EVALUACIÓN

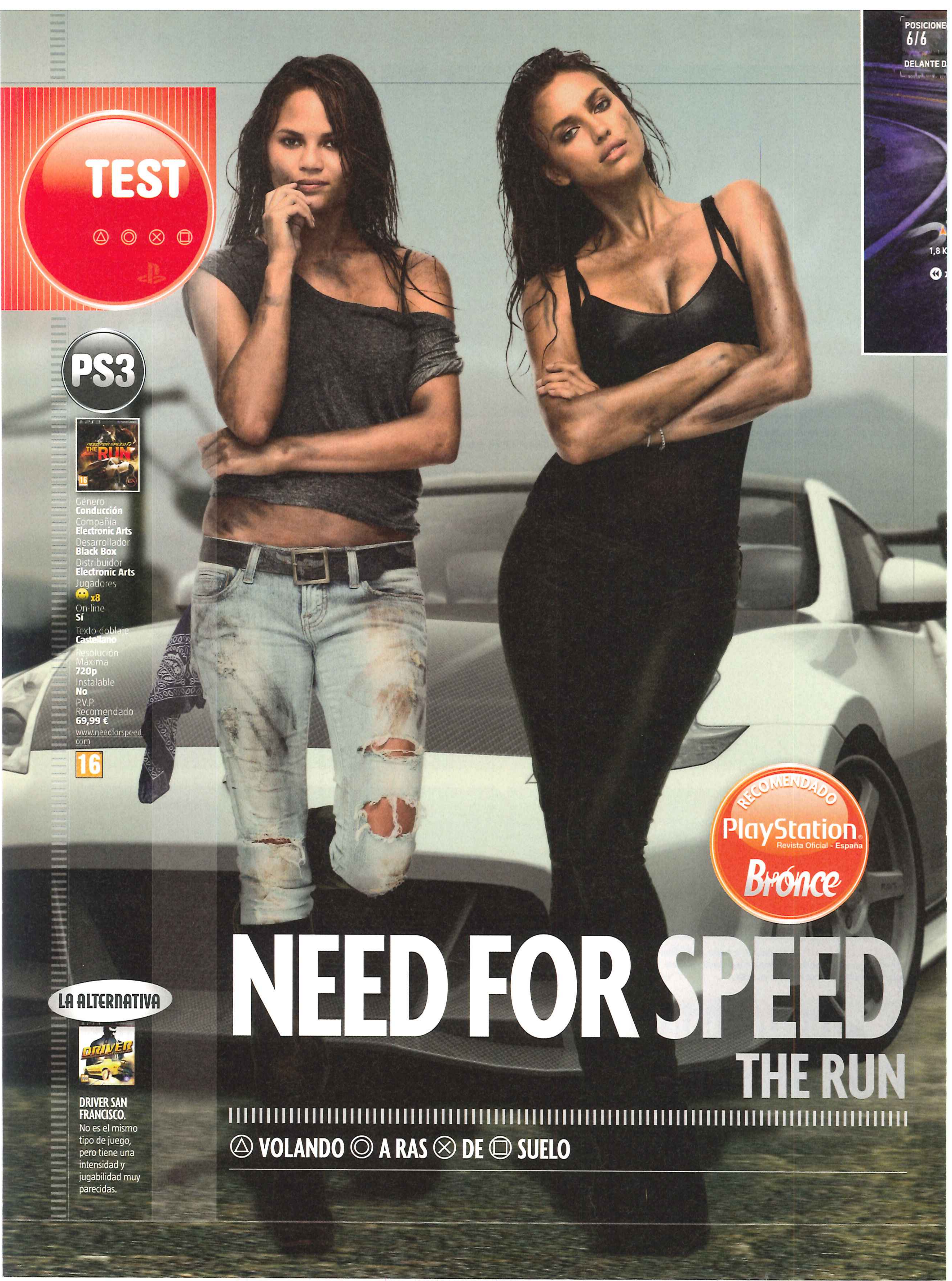


Las intrigas entre minaretes con nuestro Ezio entrado en años se unen a los misterios dentro del Animus y la resolución en Tierra Santa.



La continuidad, que hastiará a aquellos que no sepan valorar las novedades integradas en el estilo propio de este sandbox.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Bellos, detallistas y con buena iluminación, fieles a la historia y la Historia.	Melodías magistrales y un sonido ambiental que nos traslada al bullicio de Constantinopla.	Muchos más complementos equivalen a más complicación con los controles. Difícil solo para impacientes.	Unas 12 horas de misión principal y muchísima diversión adicional en un amplio mapa.	El modo multijugador proporciona diversión, no muy original pero efectiva.	Escenarios y texturas cargados y generados a la perfección en tu PS3.	Un cierre estupendo para el primer acto de una saga ya legendaria.
9,4	9,6	9,3	9,2	9,0	8,8	9,4



TEST

PS3

Género
Conducción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Black Box
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,99 €
www.needforspeed.com

16

NEED FOR SPEED THE RUN

△ VOLANDO ○ A RAS ✕ DE □ SUELO

LA ALTERNATIVA

DRIVER SAN FRANCISCO. No es el mismo tipo de juego, pero tiene una intensidad y jugabilidad muy parecidas.





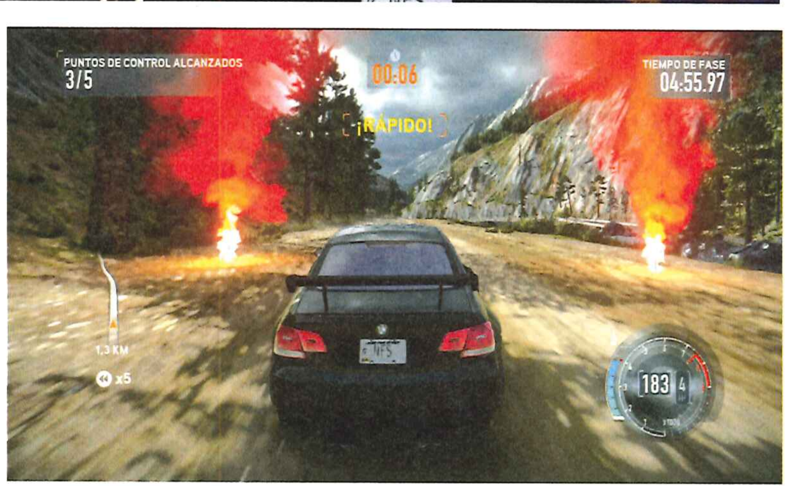
DESAFÍOS

Son unos retos extra que sirven también para conseguir algunos coches más para nuestro garaje: carreras en las que se mezcla la lucha por la cabeza de la prueba, con la lucha contra el crono en pos de las medallas.

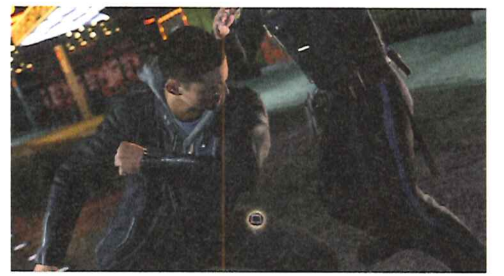




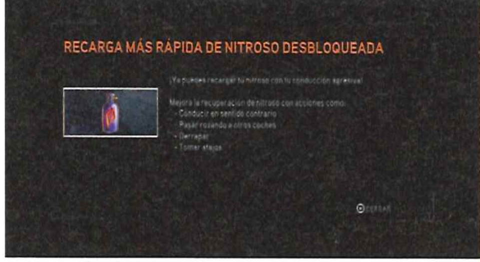




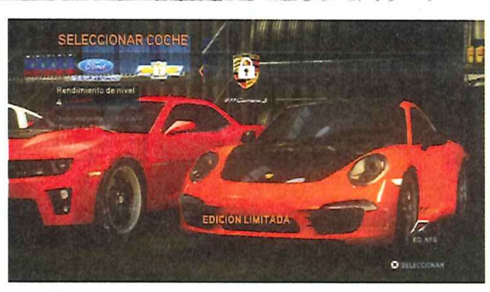
Esas dos antorchas terminarán por ser un objeto de deseo para todos nosotros. Son las que indican los puntos de control o la deseada meta. No hagáis la gracia de entrar chocando con algo... que no cuenta.



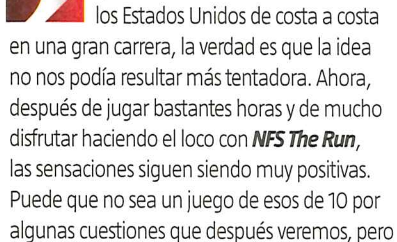
SECUENCIAS CINEMÁTICAS. No son muchas ni demasiado complicadas, por lo que hay que considerarlas como algo casi anecdótico.



MEJORAS. Subir de nivel como piloto tiene como ventaja que nuestro coche contará con mejoras técnicas con las que será más fácil ganar.



GARAJE. Al principio, no hay mucho entre lo que elegir en cuanto a cantidad, pero tienen mucha calidad. Ampliarlo será ya cosa nuestra.



Cuando nos contaron aquello de que ***NFS The Run*** iba a atravesar los Estados Unidos de costa a costa en una gran carrera, la verdad es que la idea no nos podía resultar más tentadora. Ahora, después de jugar bastantes horas y de mucho disfrutar haciendo el loco con ***NFS The Run***, las sensaciones siguen siendo muy positivas. Puede que no sea un juego de esos de 10 por algunas cuestiones que después veremos, pero es un producto inteligente, muy jugable, bien hecho y que no desmerece de lo mejorcito de la saga en los últimos años.

VUELTA A LA ESENCIA

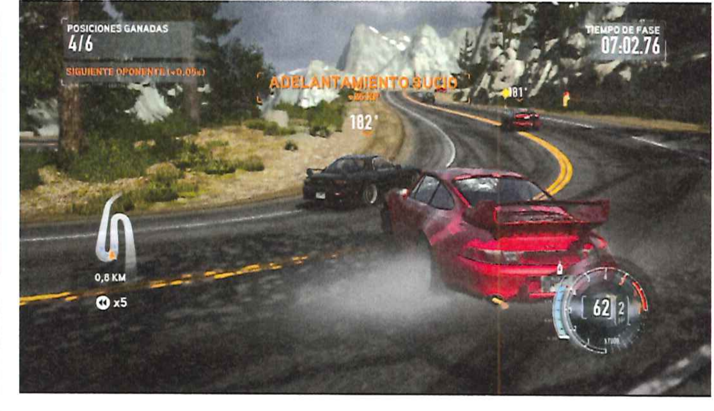
Aunque tenga una falsa apariencia realista, más que nada por su tremenda espectacularidad gráfica, estamos ante un juego de conducción que tiene muy poco que ver con la simulación. Es un *arcade* desenfrenado e intenso en el que solo va a importar nuestra habilidad al volante y nuestros reflejos. Esa quizás es la mejor noticia, porque la saga había empezado a contagiarse demasiado de los gustos y formas de *Burnout*, y aquí el protagonismo vuelve a ser para la conducción. No es que no haya esos momentos del hiper «castañazo» -de hecho, abundan-, pero las emociones van a llegar por la velocidad y el pilotaje. La sensación constante en ***NFSTR*** es que no hay un segundo que perder, y eso, con unos rivales durillos, tráfico y una policía empeñada en hacernos la existencia imposible, pues suena a entretenido. Luego, en la práctica, lo es, y mucho. Velocidad extrema, carreteras llenas de trampas, siempre el tiempo en contra... y hacer cuentas al terminar un tramo de las veces que hemos soltado el acelerador o tocado el freno. La sensación siempre es la de haber escapado por los pelos del desastre.

Pero como no todo consiste en llegar, que también importa el tiempo empleado y el numero de reapariciones, la mezcla de todo acaba por resultar de lo más adictiva. Si no fuera por las cargas, algo más largas de lo que cabría desear, y porque las pruebas son casi siempre lo mismo aunque en diferentes localizaciones, estaríamos hablando de »

UNA TREPIDANTE CARRERA DESDE SAN FRANCISCO A NUEVA YORK EN LA QUE TODO EL MUNDO ESTARÁ EN NUESTRA CONTRA









Nuestro objetivo es llegar primeros a Nueva York, y para ello tendremos que remontar cientos de posiciones.

PREMIOS

Nikki Blake vencida

370Z (Z34) "NIKKI" ED. ESP.

Al vencer a alguno de los rivales más señalados lograremos que su coche pase a estar disponible en nuestro garaje. Son bestiales.

Sabías que...

En el modo Historia tendremos que recorrer más de 3.000 millas de carreteras americanas en una carrera desde San Francisco a Nueva York.

ON-LINE.
Además de las carreras en red para ocho jugadores simultáneos, nuestros tiempos y logros pasarán a competir con los de los demás y los de nuestra comunidad de amigos. También se reflejará en nuestras redes sociales favoritas como FB o Twitter.

» uno de los candidatos a juego del año en conducción. El control y la respuesta de los coches recuerda mucho a la de los buenos *arcades* y con la práctica conseguiremos cosas casi increíbles... porque en este juego hay también bastantes fantasmadas.

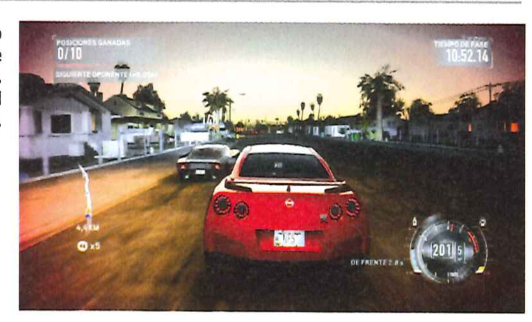
INTENSO PERO... ¿HASTA CUÁNDO?

Como en casi todos los juegos, la estructura de ***NFS The Run*** hace pensar que el modo estrella es el modo Historia, pero en realidad el peso lúdico y el protagonismo están depositados en sus posibilidades On-line. El camino lógico es curtirse mientras nos familiarizamos con los escenarios y nos hacemos con coches, experiencia y más «poder nitro» en el modo Historia... y después rematar la faena en las nada amigables carreras en red. Más vale que nos agenciemos un buen coche, o palabra de que no veremos a muchos de los rivales en toda la carrera. Relacionado también con Internet, resulta interesante poder saber en todo momento lo que han hecho nuestros amigos en cada prueba, para competir también individualmente, aunque sea de una manera indirecta. Formar o pertenecer a la comunidad que deseemos parece una excelente idea.

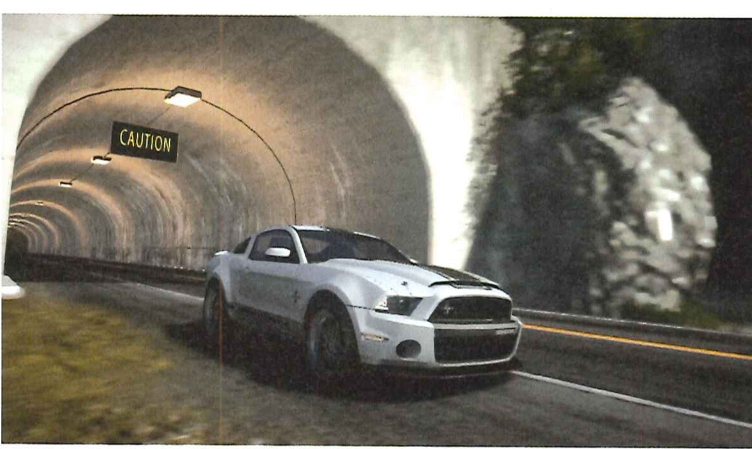
Las críticas al modo Historia le vienen, sobre todo, por la simplicidad y total carencia de giros en el argumento. La verdad es que casi sobra, como también las secuencias cinemáticas. Más se podría hablar del tipo de pruebas, algo repetitivas aun con sus pequeñas variaciones, pero se nota que al menos han intentado ofrecer cierta variedad. El resultado es, en cualquier caso, una jugabilidad altísima, tensión constante y, lo más importante, que cuesta mucho despegarse del mando. Si fuéramos tan quisquillosos, hasta el modo Desafíos podría catalogarse como más de lo mismo, y sin embargo son retos con bastante mala leche y que nos van a aportar algunos coches muy interesantes. Sumando todo, su oferta no está nada mal, pero si lo nuestro no es el On-line, el juego entonces sí que puede ser un tanto corto. Muy bueno, pero corto.

NO HAY UN SOLO MOMENTO PARA LA RELAJACIÓN EN TODA LA CARRERA

Las fases con desarrollo nocturno son una fuente constante de sobresaltos. Conducir a la misma velocidad con menos luz es de locos.

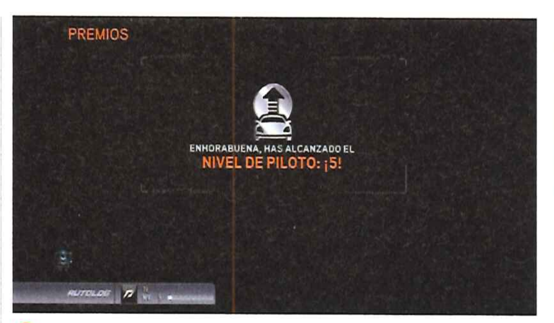


Cada tipo de coche se adaptará mejor a un tipo de escenario, aunque lo más práctico es buscar el que se adapte a nuestro pilotaje.

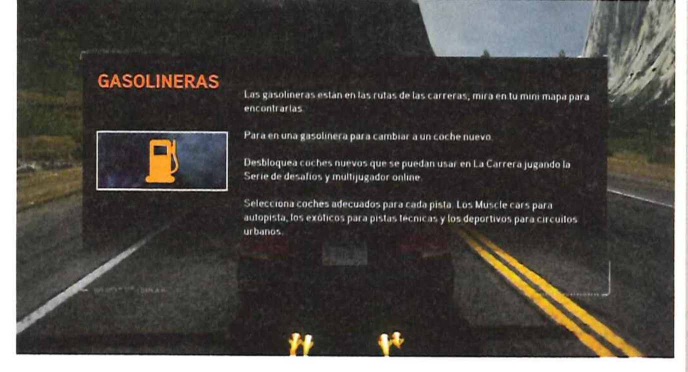


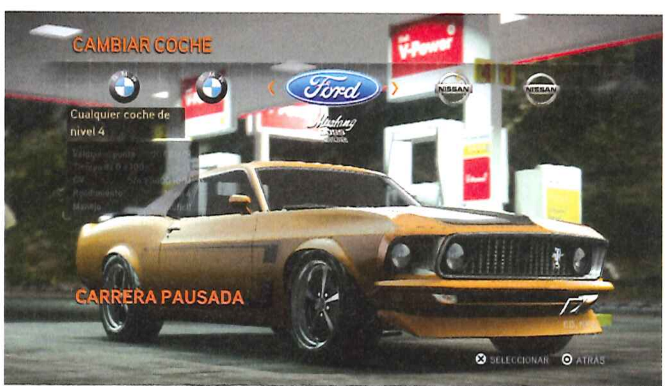


Los escenarios son absolutamente colosales. Ya sea el desierto, las fases urbanas o las montañas nevadas de esta pantalla, todo es un verdadero espectáculo.



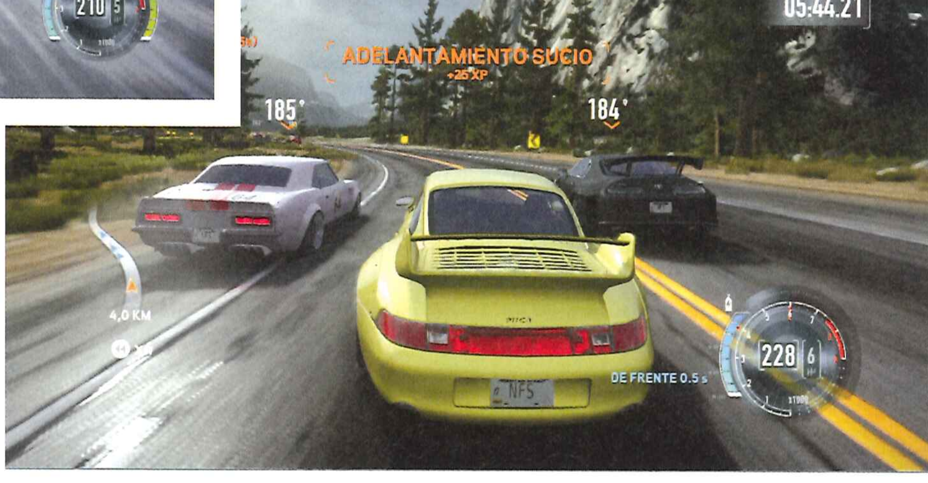
Cada acción y logro nos reportará puntos de experiencia para aumentar nuestro nivel como pilotos y lograr mejoras para nuestro coche.





GASOLINERA

En ellas tendremos opción de cambiar de vehículo durante la carrera. Aparecerán indicadas en la parte superior de la pantalla cuando estemos a unos 500 metros y será decisión nuestra si entrar o no. En ocasiones puede resultar de gran importancia, porque nos permitirá elegir un coche más apropiado para un determinado terreno. Se puede elegir el color pero no realizar más ajustes.







Un arcade sin complejos. Espectacular en todo lo gráfico, muy intenso en el pilotaje y con una jugabilidad que engancha desde el principio.



El argumento es tan simple que podían haberse ahorrado la historia. Un modo de conducción libre le habría venido bien. Las cargas, pesadas.

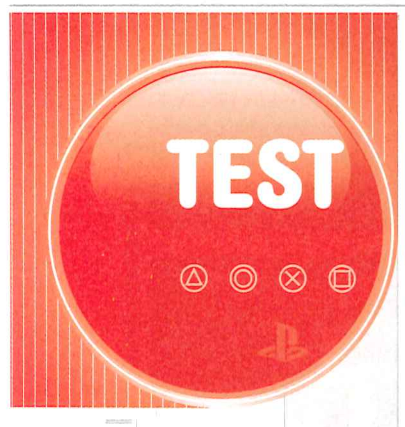
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Los escenarios son impresionantes y los coches están muy logrados. Se mueve de maravilla.	Una buena banda sonora con música de todos los estilos. Doblado íntegramente al castellano.	Es su punto fuerte. Jugable, intenso, emocionante y tremendamente veloz. El control es excelente.	El modo Historia no es muy largo, aunque con los desafíos y el On-line su vida es bastante razonable.	Carreras para ocho jugadores simultáneos y total conexión con la comunidad NFS.	El nuevo motor gráfico rinde de maravilla y en general aprovecha las posibilidades de PS3.
9,1	9,0	9,2	8,5	9,1	9,0



TOTAL

Un arcade de los que enganchan. Velocidad extrema y tensión continua.

9,1







Género
Lucha
Compañía
Capcom
Desarrollador
Capcom
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés/japonés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.247 MB)
P.V.P. Recomendado
39,99 €
marvelvscapcom3.com
12





MARVEL VS CAPCOM 3.
En algunas tiendas puedes encontrarlo por menos de 20€. Tu verás si merece la pena el ahorro.



Se agradece el esfuerzo de Capcom por recuperar personajes de Marvel que ya parecían olvidados, como Puño de Hierro o El Supervisor.

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

CAPCOM VUELVE A HACERNOS EL LÍO

Desde **Capcom** nos prometen que será la última vez que nos la juegan, que el futuro *SF X Tekken* no se prolongará en una sucesión de prólogos y ediciones especiales: todos los añadidos se incorporarán en forma de DLC. La culpa de que esto no haya sucedido con ***MVC3***, se debe, según la propia **Capcom**, al terremoto que conmocionó Japón el pasado marzo. Eso trastocó los planes de los desarrolladores a la hora de diseñar y distribuir los contenidos descargables, lo que ha provocado que las mejoras de ***MVC3*** nos lleguen finalmente en formato físico, eso sí, al módico precio de 39,95 €.

¿Y qué sucede con todos aquellos que pasaron por caja en su día, y se gastaron 60 € en la primera entrega? Bueno, como ya sucedió con las dos secuelas de *Street Fighter IV*, todo depende del grado de fanatismo del usuario. *MVC 3: Fate Of Two Worlds* era un gran juego de lucha, pero esta edición ***Ultimate*** es superior, y no solo porque incorpore 12 nuevos luchadores: equilibra algunos aspectos del juego original, como la duración del *X-Factor* o la potencia de algunas magias, en beneficio de unos combates más justos, tanto Off-line como On-line.

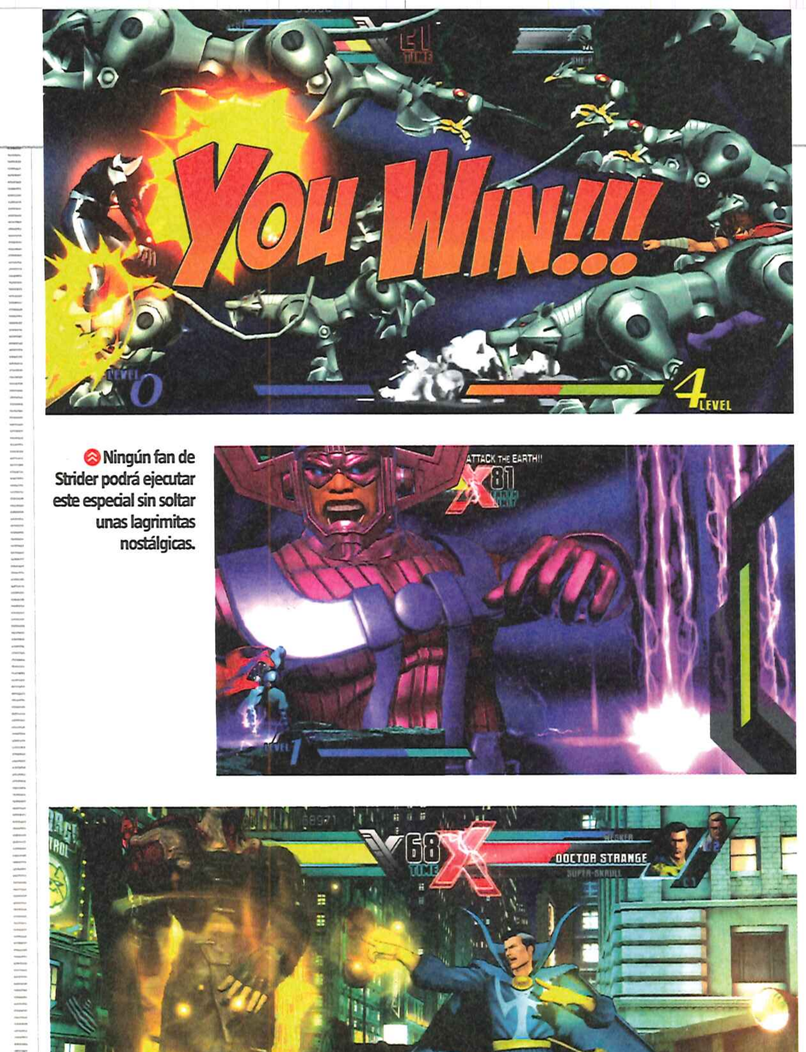
Los nuevos fichajes siguen la línea de los anteriores, entre la mitomanía y la chifladura. Por la rama **Capcom** recibimos a Firebrand, Frank West, Nemesis, Phoenix Wright, Vergil y Strider Hiryu (¡hurra!), mientras que de las páginas de **Marvel** surgen el Doctor Extraño, el Motorista Fantasma, Ojo de Halcón, Puño de Hierro (este estaba cantado), Nova (carcajada) y Rocket Raccoon (doble carcajada). Este mapache creado en los años 70 es un fichaje de lo más bizarro, pero es sorprendentemente bueno a la hora de jugar y vuelve a dejar patente la audacia de la gente de **Capcom** a la hora de elegir entre la nutrida colección de héroes y villanos **Marvel**. Gracias a eso podemos disfrutar de personajes tan impensables como el mencionado Rocket Racoon, el Supervisor o M.O.D.O.K.

NO SOLO AÑADE OTROS 12 LUCHADORES, SINO QUE EQUILIBRA ALGUNOS ASPECTOS EN LA JUGABILIDAD

Ya sea jugando junto a un amigo en casa, como humillando desconocidos vía On-line, ***Ultimate MVC 3*** destila calidad por los cuatro costados. Es divertido, diabólicamente adictivo, y dependiendo de nuestra pericia con el mando puede ser tanto un juego de lucha de lo más técnico como una tronchante sucesión de magias y *combos* a mansalva con la que echarnos unas risas con los amigos.

El pecado capital de ***UMVC 3*** es que nos ha pillado cansados de las maquinaciones de **Capcom** a la hora de invitarnos a comprar secuelas y más secuelas para disfrutar de mejoras que deberían estar disponibles vía *PSN*. Si no compraste el original, 40 € es un precio excelente. Pero si en su día ya pasaste por caja, piénsatelo mucho antes de volver a soltar la mosca.

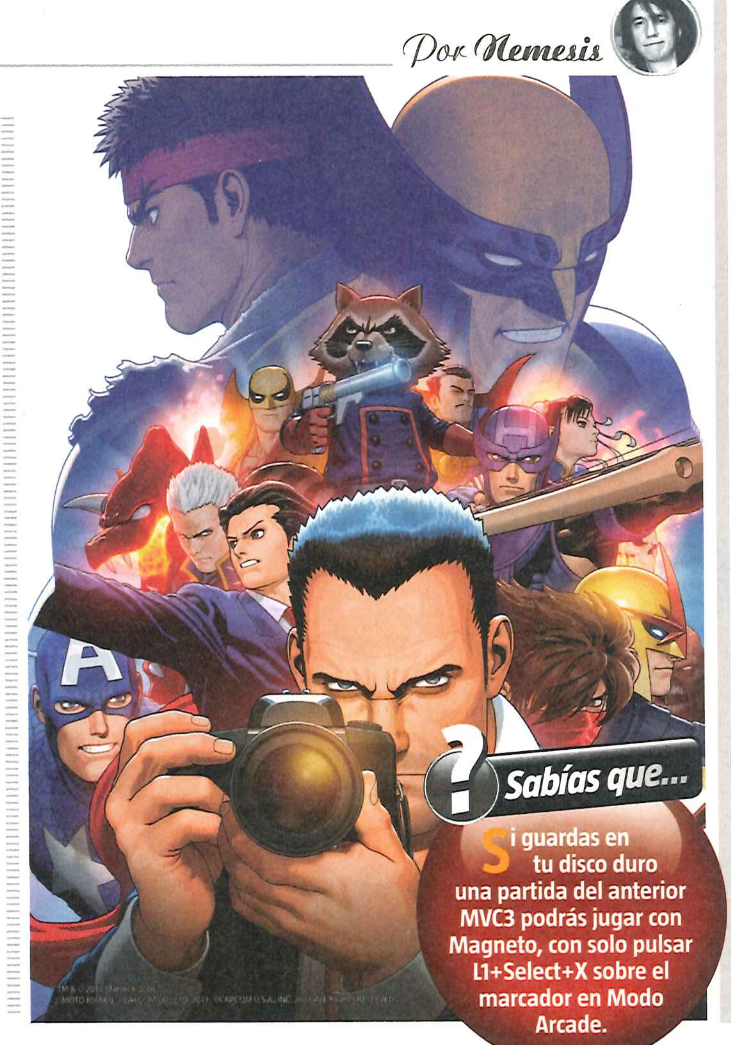
Por Nemesis





Ningún fan de Strider podrá ejecutar este especial sin soltar unas lagrimitas nostálgicas.

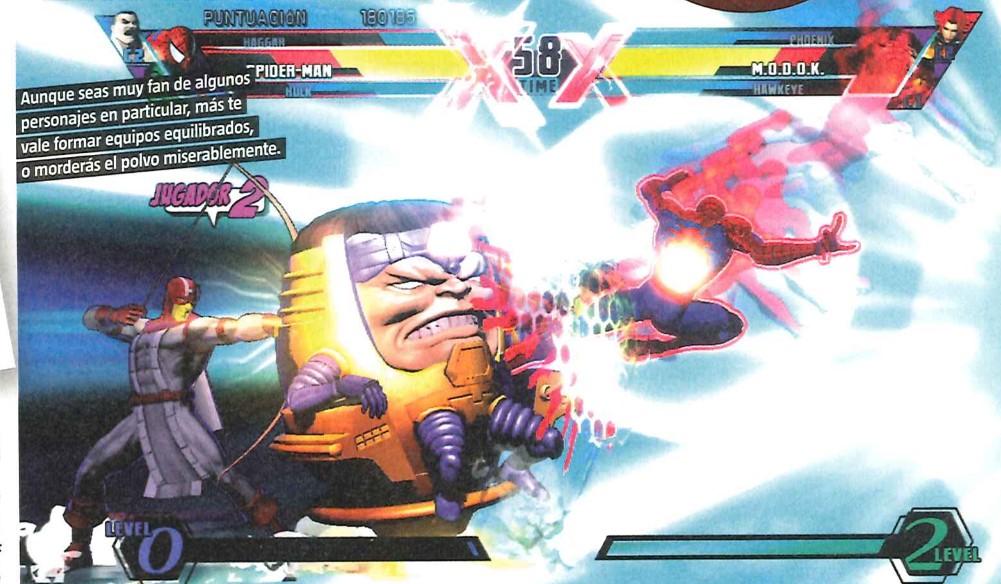




Sabías que...

Si guardas en tu disco duro una partida del anterior MVC3 podrás jugar con Magneto, con solo pulsar L1+Select+X sobre el marcador en Modo Arcade.





Aunque seas muy fan de algunos personajes en particular, más te vale formar equipos equilibrados, o morderás el polvo miserablemente.

COMBOS BORBÓNICOS

El DLC Ancient Warrior Pack, a la venta desde el 20/12 esconde una sorpresa: el polémico uniforme de Magneto que Marvel plagió de una foto del Rey de España, para el cómic The House Of M. La Casa Real ha pedido que se retire. ¿Les harán caso?

EVALUACIÓN

✔ Los nuevos fichajes (en especial los de Strider y Puño de Hierro). Se ha equilibrado la potencia de algunos especiales. Es un absoluto vicio.

✘ Volver a pedir 40 € por unos personajes y escenarios extra que deberían haber estado disponibles vía DLC es demasiado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Sigue sin convencernos el look de Ryu, pero el resto de personajes están impecablemente recreados.	Voces en japonés para los personajes de Capcom. Emociona volver a oír la tonadilla de Strider.	Igual de divertido que el anterior, pero aún mas equilibrado en el tema de los especiales.	Completar todos los desafíos te llevará tu tiempo. Y tienes el On-line para jugar hasta el fin de los días.	Además de las eternas golpisas On-line, damos la bienvenida al modo Espectador.	El juego es fantástico, pero todo esto se podría haber logrado con DLC, sin pedir 40 € a los fans.
9,1	9,0	9,3	9,2	9,3	8,0



TOTAL

Para muy fanáticos y todos aquellos que se perdieron el original; pagar otros 40 € es para pensarlo.

8,9

TEST

PS3

Algunos escenarios son casi cinematográficos. Están increíblemente bien inspirados en la trilogía.

Género
Action RPG
Compañía
WB Games
Desarrollador
Snowblind
Distribuidor
WB Games
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,99 €
laguerradelnorte.es
18

ESDLA LA GUERRA DEL NORTE

LA TIERRA MEDIA TIENE MÁS CARRETE QUE JUGAR

Si eres fan de la imaginación de Tolkien sabrás que mientras se desencadenaban los acontecimientos narrados en los libros, se libraban otras batallas en el Norte que enfrentaban al pueblo de Daín -el de los enanos-, a los elfos del Bosque Negro y a los Dúnedain del Norte contra las hordas de Sauron. Pues bien, este juego recrea a las mil maravillas ese argumento hasta ahora totalmente inédito.

Es innegable que ***La Guerra Del Norte*** está magníficamente documentado, los escenarios están tan bien inspirados que nada tienen que envidiar a los de las adaptaciones cinematográficas de la trilogía. Pero la nula personalidad de los tres héroes de esta particular historia impide que el jugador se sumerja de lleno en la aventura. Y cuando te cruzas con algún personaje tan conocido como Aragorn, Faramir o incluso con los hermanos mayores de Arwen, Elladan y Elrohir, sientes una rabia enorme de no poder acompañarlos y de tener que seguir el ineludible camino de Eradan, Andriel y Farin. En solitario, controlarás a uno de ellos (el que más te guste, ya que cada uno posee diferentes habilidades y maneras de luchar: el humano es un excelente arquero, la elfa es una especialista en técnicas mágicas ofensivas y defensivas, y el enano es un gran combatiente cuerpo a cuerpo), del resto se encargará la máquina. La IA a veces te sacará de quicio esperando a que uno de los guerreros te cure, pues te verás muy a menudo arrodillado recorriendo el escenario en su busca. En este aspecto, el juego cooperativo en Off-line y On-line es mucho más dinámico, ya que cada jugador controla a un personaje.

Su jugabilidad no ofrece nada nuevo dentro de los *Action RPG*, pero está tan bien planteada y llevada que engancha desde la primera partida. Es divertido y muy vistoso, pero también algo repetitivo, ya que todo se centra en los combates cuerpo a cuerpo o a distancia con arco, ballesta o bastón (según a quien manejes). Así pues, como en la mayoría de los *Action RPG*, será muy importante que tu héroe esté bien equipado con armas, munición, armaduras, pociones curativas (que conseguirás comprando o saqueando botines)... y que de vez en cuando mejores todas sus habilidades con los puntos de experiencia conseguidos en los combates. Además de hacerlos más resistentes y fuertes, harás que los duelos sean más vistosos al ocasionar espeluznantes desmembramientos y golpes casi acrobáticos tanto con espada como con hacha y magias. En definitiva, todo es perfecto, pero es una jugabilidad estancada -ideal para juegos de hace años-, pues a día de hoy queremos, y esperamos, más de un *Action RPG*. Si no fuera por su belleza gráfica, sus sólidas localizaciones bien inspiradas en la *Tierra Media*, ***La Guerra Del Norte*** hubiese pasado sin pena ni gloria como un juego más basado en *El Señor de los Anillos*. Su mecánica es repetitiva, sí; pero merece la pena vivir esa historia paralela que hasta ahora nadie había contado.

MERECE LA PENA VIVIR ESA HISTORIA PARALELA QUE HASTA AHORA NADIE HABÍA CONTADO

LA ALTERNATIVA



WARRIORS: LEGENDS OF TROY. Similar, e igual de repetitivo, pero inspirado en la guerra entre griegos y troyanos.



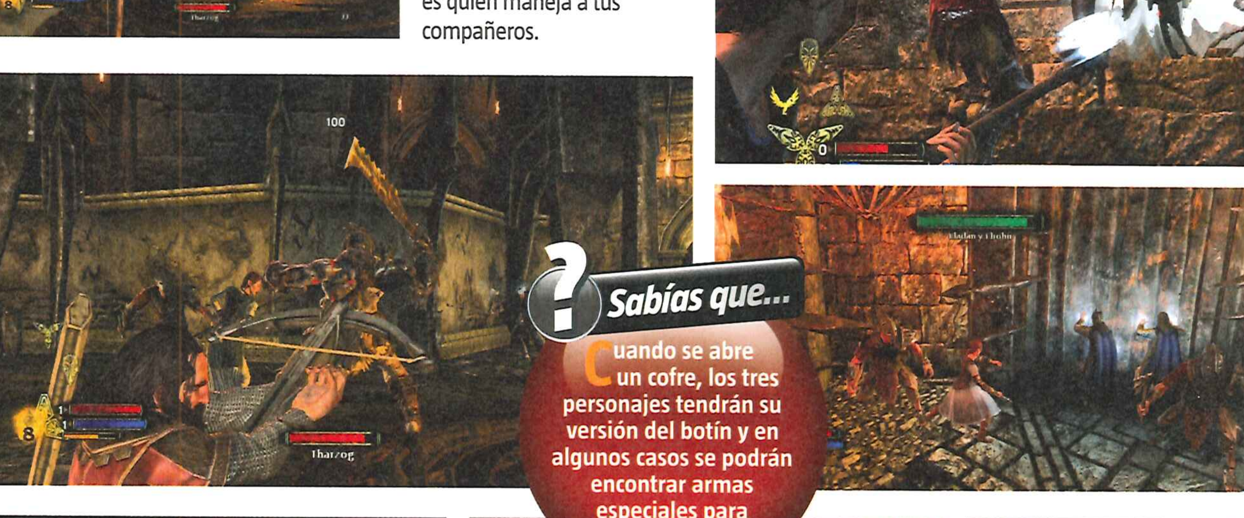




EL PODER DE TRES

En On-line podrás jugar en cooperativo la aventura con dos amigos, cada uno controlando a un personaje. En solitario, la máquina es quien maneja a tus compañeros.

Con R2 activarás a distancia el arma de cada personaje y con L2 dispararás. No malgastes la munición, ya que es bastante limitada.



Sabías que...

Cuando se abre un cofre, los tres personajes tendrán su versión del botín y en algunos casos se podrán encontrar armas especiales para cada uno.

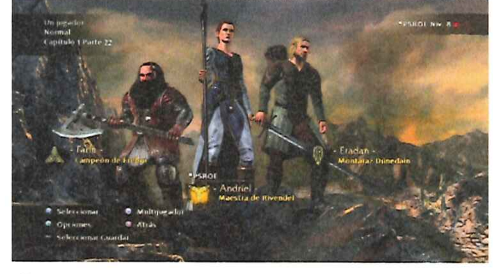
A lo largo de la aventura deberás ayudar a personajes que aparecen en la trilogía, como a Elladan y Elrohir, los hermanos mayores de Arwen.



EQUIPA A TU GUERRERO. Según avances conseguirás nuevas armas y armaduras que podrás equipar a tu guerrero en cualquier momento. Estas se deterioran en combate, así que no olvides mejorarlas a menudo.



VIOLENCIA AL GUSTO. Puedes elegir que los golpes y desmembramientos sean espectacularmente sanguinarios o, por el contrario, que no se vea ni una gota de hemoglobina.



HUMANO, ELFA O ENANO. Juega como Eradan, el humano, un excelente arquero; la elfa Andriel, especialista en técnicas mágicas; o como el enano Farin, gran maestro de la lucha cuerpo a cuerpo.









Localizaciones sólidas y bien inspiradas. Juego cooperativo On-line. Una historia inédita ambientada en el mismo espacio temporal de la trilogía.



Un Action RPG en estado puro que no aporta nada nuevo al género. Jugabilidad clásica y algo repetitiva. Personajes sin personalidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Escenarios sólidos y bien inspirados en la Tierra Media. Los 3 protagonistas carecen de personalidad.	Perfecto doblaje al castellano. BSO con buenos pasajes, pero podría ser mucho más épica.	Un Action RPG clásico con una mecánica algo repetitiva. Se echa de menos más exploración.	La historia se divide en 3 extensos capítulos. No es tan interminable como la trilogía, pero tampoco se queda corta.	El auténtico leit motiv de La Guerra Del Norte es jugar con dos amigos la aventura.	Técnicamente podría ser mejor en ciertos aspectos. Sin embargo, el juego On-line le suma puntos.	Es mejorable técnicamente, pero la historia está muy bien documentada y ofrece cooperativo On-line.
8,2	8,6	8,0	8,5	8,7	8,0	8,5











Género
Shooter
Compañía
Activision
Desarrollador
Eurocom
Distribuidor
Activision
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (3.475 MB)
P.V.P. Recomendado
70,99 €

goldeneyegame.com

16



El juego despliega unos QTE, de lo más sencillos. Hay que ser muy lerdo para fallar en uno.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

GOLDENEYE 007 RELOADED

UN LIFTING PARA EL CLÁSICO DE LOS 90

Será el factor nostálgico, o que en 1997 no sufríamos la actual saturación de FPS para consola, y qué diablos, porque era rematadamente bueno. Lo cierto es que el recuerdo del *GoldenEye* que **Rare** programó para N64 permanece latente entre los usuarios... y las productoras. **EA** intentó colárnosla en 2004 con el mediocre *GoldenEye: Agente Corrupto* y a **Activision** (actual propietaria de los derechos de *Bond*) no le ha temblado el pulso al adaptar (de forma bastante libre) *GoldenEye*, sustituyendo a Pierce Brosnan por el más actual Daniel Craig. No es ni mucho menos el único cambio que se van a encontrar los fans del original de N64. Que no se asusten. Eso sí, después de tanto *shooter* pasillero, se agradecen los toques de vieja escuela, como el hecho de situar en cada zona un número fijo de enemigos (que podemos localizar en el radar en pantalla), en lugar del chorreo incesante de fulanos que despliegan *COD* e imitadores. Por supuesto, hay concesiones a las modas actuales, como los QTE y algún que otro tiroteo sobre raíles, pero en lineas generales este ***GoldenEye Reloaded*** es un refrescante regreso al pasado, a tiempos mejores en los que uno conservaba la sensación de libertad a la hora de ir pegando tiros en lugar de caminar por un tren de la bruja férreamente escriptado.

Sin llegar a revolucionar el género FPS, los veteranos **Eurocom** nos ofrecen un *shooter* simpático y más que resultón a nivel técnico. Los gráficos jamás bajan de los 60 *fps*, y además el juego nos llega totalmente localizado al castellano (algo que tristemente no sucedió con el anterior juego de Bond, *Quantum Of Solace*). No comulgamos demasiado con los cambios introducidos en la caracterización de los personajes (a Famke Jansen la han cambiado por una tipa con el *sex appeal* de un notario de pueblo, y no hablemos de Alec Trevelyan, que parece un pijo más que un agente 00), pero aquí lo importante es el juego y su mecánica, y en ese aspecto hemos disfrutado como enanos.

Buena parte de la leyenda del *GoldenEye* de N64 se debía a su excelente multijugador, y **Activision** era consciente de ello. Por eso han cuidado al máximo los enfrentamientos On-line recuperando entre sus trece modos algunos tan míticos como Pistola de Oro, y ofreciendo el clásico multijugador para cuatro a pantalla partida. Los servidores podrían ir un poco más finos, pero es un grato pasatiempo si estás un poco harto de los *COD*, los *Battlefield* y similares.

ES UN REFRESCANTE VIAJE A TIEMPOS MEJORES, EN LOS QUE SE TENÍA SENSACIÓN DE LIBERTAD AL IR PEGANDO TIROS

LA ALTERNATIVA



COD: MW3.
Si lo que quieres es balaseras multijugador, aquí te sentirás como en casa.







Sabías que...

La versión original del juego cuenta con las voces de Daniel Craig y Judi Dench, que en la versión española tienen las de de sus dobladores habituales: Jordi Boixaderas y Elsa Fábregas.



¿MAX ZORIN VS. GOLDFINGER?

Resulta curioso comprobar cómo, a pesar de que **Activision** ha sustituido a todo el reparto original de la película *GoldenEye*, sí ha recuperado a buena parte de la fauna de enemigos del agente secreto. En el multijugador a pantalla partida podrás encarnar a tipos tan encantadores como Max Zorin, OddJob, Tiburón, Rosa Klebb, Francisco Scaramanga o Blofeld.





EL SÍNDROME DE LA MIRILLA FLOTANTE.

Utilizar el mando de Move multiplica la inmersión en el juego, pero con ello se sacrifica la precisión en el disparo, amén del molesto síndrome de la mirilla flotante, que hace que a la larga ni merezca la pena apuntar el mando hacia la pantalla, ya que lo único importante es colocar el puntero sobre el enemigo. Aun así, vale la pena probarlo si ya tienes un Move en casa. Y con un accesorio de pistola, mejor que mejor.

8,0



La actual generación de smartphones ha enviado al pobre Q al Paro. Con tu móvil podrás hacer de todo: reconocer facialmente a un objetivo, piratear terminales y, por supuesto, tomar fotos.

EVALUACIÓN



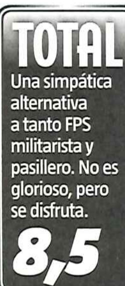


Pese a ser un remake, es un golpe de aire fresco entre tanto FPS bélico. La suavidad del motor gráfico. Encarnar a los villanos clásicos de Bond.



¿De verdad era necesario que desaparecieran los cuerpos después de matar a los enemigos? ¿Seguimos en 1997 y nadie me lo dijo?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El motor va como la seda, y jamás baja de los 60fps, pero los efectos pirotécnicos son algo pochos.	Score de la peli (de D. Arnold), Nicole Scherzinger masacra la canción escrita por The Edge y Bono.	Sin llegar a la pureza de los viejos FPS, ofrece algo más de libertad que los shooters pasilleros.	La campaña es larga. Las Operaciones MI6, divertidas, y el multijugador se disfruta bastante.	Los servidores tienen demasiado lag, pero los 13 modos proporcionan risas y no pocos piques.	Pese a instalar en disco duro, las cargas (después de morir) son un suplicio. Buen motor gráfico.
8,5	8,4	8,6	9,0	8,7	8,0



TOTAL

Una simpática alternativa a tanto FPS militarista y pasillero. No es glorioso, pero se disfruta.

8,5

PS3

Género
Aventura/Acción
Compañía
Disney Interactive
Desarrollador
Eurocom
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x4
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,90 €
disney.es/universe
7

Según superes niveles, irás desbloqueando disfraces. En total hay 45 correpondientes a los personajes de las diferentes películas Disney y Pixar.

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

DISNEY UNIVERSE

PELEA Y APRENDE CON LA FACTORÍA DE LOS SUEÑOS

Curioso es que, sin más, **Disney** «fabrique» un juego de sueños, sin que le acompañe el tirón de la cartelera. Quizá por eso este título pase sin pena ni gloria entre otros que sí lo hacen, como *Cars 2, Las Aventuras de Tintín: El Secreto Del Unicornio* o incluso *Phineas y Ferb: A Través de la Segunda Dimensión*. Una lástima, porque de toda la oferta infantil navideña, ***Disney Universe*** no solo es el más divertido, sino el que mejor potencia la habilidad mental del pequeño. Basándose en una mecánica de juego similar a la de los títulos **Lego**, ***Disney Universe*** propone al jugador cumplir retos tan simples como buscar una figura con forma de corazón y colocarla en su lugar correspondiente atravesando un pequeño laberinto, o encontrar una cuchara que le servirá de catapulta para romper unas tazas que impiden su paso en el Reino de Corazones. Son pruebas que ejercitan la memoria, el razonamiento y la asociación. Mientras juega, aprende y se divierte porque también hay un componente de acción potente debido a que su misión será devolver la paz y tranquilidad a seis mundos inspirados en las películas de más éxito de **Disney** y **Pixar**. *Wall-E, Aladdin, Monstruos, S.A., Alicia, Piratas Del Caribe* y *El Rey León*. Cada uno incluye elementos significativos de dichas películas, pero el más interesante y que mejor despierta la imaginación es *Alicia*: puertas que te teletransportan, relojes que te permiten acceder a nuevos niveles... Además, los decorados son realmente fieles a los de Tim Burton; es decir, son una maravilla.

La inmersión en el Universo **Disney** está más que asegurada, pues según avances irás desbloqueando trajes de conocidos personajes como el gato de Cheshire o el Sombrerero Loco de *El País de las Maravillas*, Mike e incluso la «niñuca» Boo de *Monstruos, S.A.* En Total 45 disfraces que podrás poner a tu héroe con el fin de pasar desapercibido entre los rebeldes que quieren dominar los seis mundos de fantasía. Y para derrotarlos contarás con *items* que te otorgarán poderes y armas infalibles ante el enemigo, convirtiendo las peleas en un «toma y daca» al más puro estilo *Melee*. El juego en solitario es ya de por sí muy entretenido, pero si lo compartes con un amigo es mucho más (con tres o cuatro jugadores es bastante caótico), ya que podrás trabajar en equipo para poder progresar, pero también picarte con él para arrebatarle todo su oro recolectado con el fin de ser el vencedor de la fase. Y es que con ese oro podrás comprar nuevos mundos. Todo un detalle ya que podrás visitarlos en el orden que más te guste, sin necesidad de tener que superar todos los niveles de un mundo (que por cierto son bastantes y densos, haciendo que la vida del juego sea más que duradera).

Disney Universe es entrañable, divertido e incluso, en cierto modo, educativo... Poco más se puede pedir a un juego infantil.

DISFRÁZATE CON UNO DE LOS 45 TRAJES DISNEY Y VISITA ALICIA, MONSTRUOS, S.A., WALL-E, ALADDIN, PIRATAS...

LA ALTERNATIVA



LEGO PIRATAS DEL CARIBE.
Mecánica similar, aunque menos Melee, e inspirado en las 4 películas de Jack Sparrow.



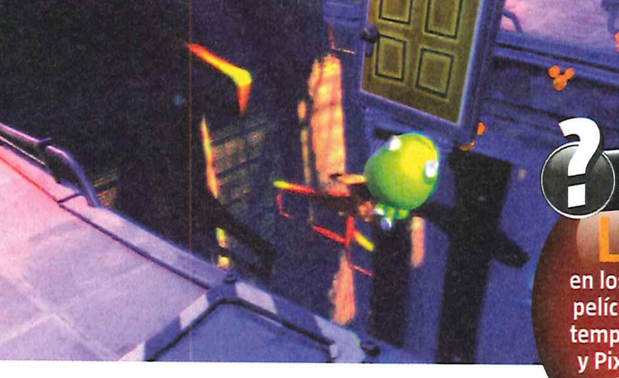


MUNDOS DE FANTASÍA

Durante el juego visitarás 6 mundos inspirados en las películas de Disney y Pixar. Puedes visitarlos en el orden que quieras, ya que puedes comprar cada uno por 2.000 Mickey-monedas de oro. Consíguelas guerreando, abriendo cofres...



Al final de este mundo, deberás recoger lágrimas de sirena, como en la cuarta película de Piratas del Caribe. Y para que llore, dispara a la sirena con el cañón...



Sabías que...

Los disfraces están inspirados en los personajes de 40 películas clásicas y contemporáneas de Disney y Pixar, desde Enredados a El libro de la Selva.

Un caballo, un cerdo, un jabalí... Podrás cabalgar a lomos de todo tipo de animales, y no solo en el mundo de El Rey León.



DESAFÍOS. En cada nivel desbloquearás desafíos extra, a los que accederás a través de una máquina recreativa. En estas pruebas tendrás que esquivar bombas o acabar con ciertos enemigos a contrarreloj.



ARMAS. Durante las peleas podrás recoger items que contienen armas y poderes especiales, como el que te permite arrollar a modo de remolino, cual Demonio de Tasmania.



MULTIJUGADOR. Podrás jugar con hasta cuatro amigos la aventura. Lo normal es que trabajéis en equipo, pero también podrás quitarles su oro para ser el ganador del nivel.







EVALUACIÓN

✔ Seis películas de Disney-Pixar en un mismo título. La mecánica Melee mezclada con la resolución de rompecabezas es todo un acierto.

✘ El multijugador con 4 usuarios es un caos, no se distingue bien quién es quién. Los escenarios (salvo Alicia y Piratas) son algo esquemáticos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Salvo los mundos de Alicia y Piratas, el resto son parcos en detalles Disney. 45 disfraces bien inspirados.	Geniales versiones de las melodías originales de cada filme y buen doblaje al castellano.	Recuerda a la jugabilidad Lego, aunque Disney posee un componente más Melee y educativo.	Seis mundos con multitud de fases y desafíos extra. Además son totalmente rejugables.	No incluye multijugador On-line, aunque sí opciones en red como récords.	No incluye ni opciones Move, ni 3D... Pero tampoco lo necesita un juego de estas características.	Divertido, educativo y encima con sello Disney. Salvo Lego, pocos juegos son así...
8,0	8,5	9,2	9,2	8,0	8,0	9,0



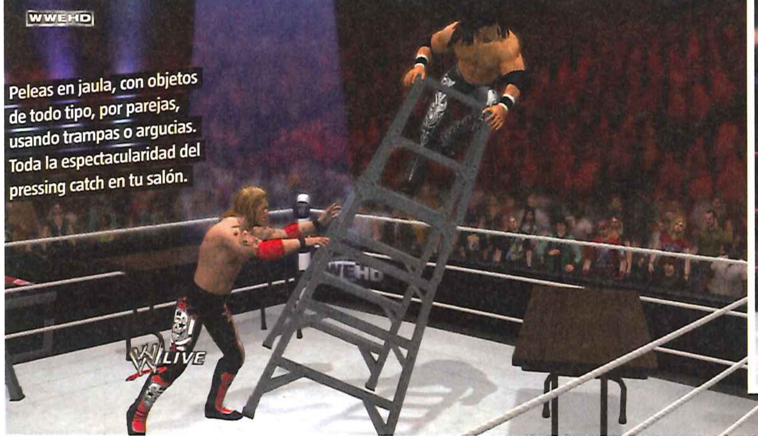

Por Lloyd

TEST

PS3


Cada luchador tiene sus propias ventajas y debilidades. Aprovecha los puntos fuertes para llevar el combate a tu terreno.






Si acumulas golpes buenos irás rellenando una barra de energía que te permitirá utilizar el golpe característico de cada luchador y destrozar a tu rival.

Género **Lucha**
Compañía **THQ**
Desarrollador **Yuke's**
Distribuidor **THQ**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (3.439 MB)**
P.V.P. Recomendado **64,95 €**
www.thq.com/es/wwe-12/ps3
16

WWE 12

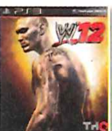
LUCHA LIBRE CON AIRE RENOVADO

Algo más que un cambio de nombre es lo que ha recibido la franquicia de lucha libre con más «solera». Con aires de renovación aunque las bases de siempre, **THQ** nos trae nuestra ración anual de mamporros. Y esta viene cargada de un plantel de más de 60 luchadores entre los que encontramos algunos tan míticos como *Edge*, *John Cena*, *Undertaker*, *Randy Orton* o *Rey Misterio*. Además del amplio reparto (que también incluye féminas y algunos luchadores legendarios), disfrutaremos de la infinidad habitual de modalidades de combate. Entre ellas nos encontramos los clásicos *Royal Rumble*, peleas en la jaula, capturar el dinero, combates en parejas, eliminación, luchas por el título...

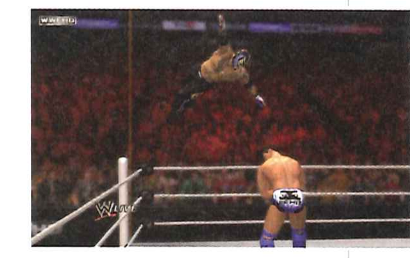
Los verdaderos modos estrella sin embargo son Universo *WWE* y *Road to Wrestlemania*. El primero simula el calendario oficial de la *WWE*, en el que podrás configurar todos los eventos, *shows*, luchadores e incluso golpes especiales. Por el contrario, *Road to Wrestlemania* no se ha visto tan favorecido de esta nueva visión. La historia se ha reducido a únicamente tres personajes disponibles, a elegir entre *Sheamus*, *Triple H* y el propio luchador que nosotros creemos. Algo que se nos queda un poco corto para el principal modo Off-line.

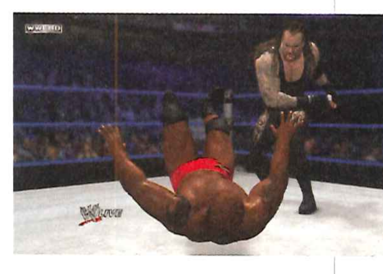
Sin embargo, esto no puede nublar las mejoras a nivel jugable que implica un sistema de combate y *combos* mejorado gracias a una mayor flexibilidad, y apoyado en botones distintos para cada golpe, a diferencia de la limitación que producían los *sticks* en ediciones anteriores. La simulación es mucho más realista y eso es un gran paso de cara a una reinvención de la saga. Si quieres todo el *show* televisivo en tu propia casa, este es tu juego.

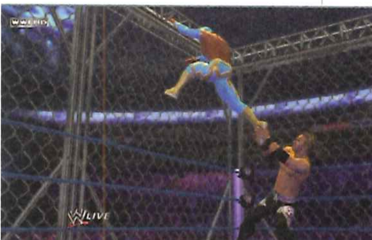
LA ALTERNATIVA



WWE ALL STARS. Más recomendado para neófitos y con un sistema mucho más arcade.







EVALUACIÓN

Más fácil habría sido seguir la línea marcada estos últimos años por Smackdown Vs. Raw con unas ventas aseguradas. Por el contrario, alabamos el esfuerzo de THQ por dar un nuevo aire a una saga que cuenta con tantos fans.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,8	8,6	9,0	9,0	8,8	8,7	8,8



Un nuevo sistema de combate mucho más refinado y cercano a la simulación.

Tanto Off-line como On-line, hay decenas de formas con las que disfrutar del espectáculo.







En los escenarios de exploración (interiores y exteriores) tendrás que entrar en contacto con el enemigo para combatir.

Durante los combates, mezcla de turnos y estrategia, participarán hasta cuatro personajes simultáneos. Las magias son discretas.







Género
JRPG
Compañía
Ghostlight
Desarrollador
Nihon Falcom Corporation
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores



On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
P.V.P. Rec.
34,95 €
www.trailsinthesky.com
12



Los diálogos suelen ser de larga duración y bastante ingeniosos. El número de personajes jugables asciende a ocho.

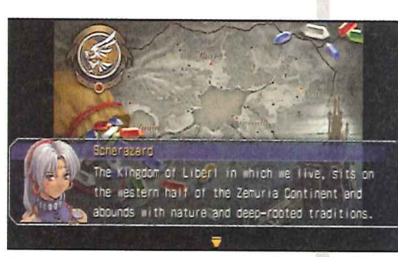
Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation



THE LEGEND OF HEROES TRAILS IN THE SKY

PURO Y CLÁSICO RPG JAPONÉS

Nihon Falcom Corporation inició esta serie de RPG de pura raza con *Dragon Slayer: The Legend Of Heroes* en 1989. Años después la saga continuó con la trilogía *Gagharv* (*Prophecy Of The Moonlight Witch*, *A Tear Of Vermillion* y *Song Of The Ocean*), convertida a **PSP** tras su paso por PC. ***Trails In The Sky*** es el sexto capítulo y el inicio de una nueva trilogía, que vio la luz para PC/**PSP** en el mercado japonés en 2004/2006 y que acaba de desembarcar en Occidente. Pese al tiempo transcurrido, el apartado gráfico ofrece una calidad notable gracias a un motor gráfico sólido que gestiona los escenarios con gran suavidad y suficiente detalle en las texturas. El maravilloso tempo que **Nihon Falcom** imprime a sus producciones permanece inalterado en ***TITS*** gracias a un argumento épico, absorbente y perfectamente entrelazado que nos traslada al reino de *Liberl*, diez años después del amago de invasión por parte del imperio septentrional de *Erebonian*, y que pone a nuestra disposición a dos jóvenes *Bracers* (Estelle y Joshua) como protagonistas. La historia está dividida en un prólogo y cuatro capítulos, a los que hay que sumar 50 misiones secundarias que elevan el tiempo de juego por encima del medio centenar de horas, en las que disfrutaremos a partes iguales con tareas de exploración, diálogos ingeniosos y combates que mezclan sabiamente turnos con dosis de estrategia. El rasgo más original de ***TITS*** es la esfera mágica de cada protagonista, que permitirá mejorar y desarrollar sus aptitudes mágicas colocando cuarzos de diferentes características en ella. El resto es clasicismo puro, transmisor de esa sensación de que todo está en su sitio. Un RPG de antaño que te hace sentir calorcito mientras te arropa con sus coloristas escenarios, entrañables melodías y épico argumento.



El reino de Liberl está formado por cinco grandes territorios que tendremos que visitar: Rolent, Bose, Ruan, Zeiss y Grancel.



LA ALTERNATIVA



FINAL FANTASY IV: TCC.
Otro clasicazo ineludible también con edición de lujo.

EVALUACIÓN

RPG japonés de pura raza. Apartado gráfico notable, entrañable colección de melodías, narrativa absorbente y unos combates por turnos con pinceladas de estrategia que te mantendrán unido a tu PSP.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,4	8,9	8,8	8,6	-	8,0	8,7

Puro y delicioso Falcom Sound Team JDK con Hayato Sonoda y Yukihiro Jindo a la cabeza.








Por Doc

Tekken Blood Vengeance es un largometraje de impecable calidad producido por los creadores de RE: Degeneration.

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2. Está incluido en el disco de Tekken Hybrid, pero solo a modo de aperitivo (cuatro personajes jugables).







Género
Beat'em-up
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Namco
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Forzado (1.397 MB)
P.V.P. Recomendado
39,95 €
tekken.namco.com
16



Con algo de práctica, no te resultará difícil combinar las fuerzas de tus dos personajes para crear los combos más espectaculares.



TEKKEN HYBRID

PASADO PRESENTE Y FUTURO DE TEKKEN

Aprovechando el tirón que la saga tiene en los salones nipones, donde *Tekken Tag Tournament 2* hace furor en estos momentos, **Namco Bandai** rescata uno de sus clásicos de **PS2**, lo «maquilla» de la mejor forma posible, no solo en lo referente al apartado gráfico, y lo lanza en exclusiva para **PlayStation 3**.

El primer *Tekken* de la era **PlayStation 2** todavía puede ser considerado uno de los mejores de la saga: cuenta con la profundidad y todos los personajes de *Tekken 3* y la peculiaridad de que todos los combates son «dos contra dos».

Elige a tus dos personajes preferidos y combínalos durante cada uno de los combates para realizar llaves cuerpo a cuerpo conjuntas, *combos* aéreos en los que un luchador comienza con un *juggle* y el otro remata el *combo*, etc. Aunque se echa de menos alguna opción On-line, esta versión HD de *TTT* incluye todos los modos de juego del original (hasta *Theater* y *Tekken Bowl*) y, además, opción para jugar en 3D en televisores capaces de mostrar imágenes tridimensionales.

Para **Namco Bandai** no es suficiente con recuperar uno de sus grandes *beat'em-up* de la pasada década, así que el disco de ***Tekken Hybrid*** incluye una *demo* de *Tekken Tag Tournament 2* (denominada *TTT2 Prologue*), en la que podrás luchar con cuatro personajes diferentes y experimentar las novedades de esta nueva entrega.

Y cuando te canses de jugar, pero no de Heihachi, Kazuya, Jin y demás personajes de la saga *Tekken*, el mismo *Blu-ray* del juego contiene la película de animación por ordenador *Tekken: Blood Vengeance* (que podrás ver en 3D), producida por **Digital Frontier** (*Resident Evil: Degeneration*), estrenada en Japón el pasado septiembre; eso sí, con doblaje en inglés o japonés.

LA ALTERNATIVA

SUPER SFIV. La única alternativa posible a cualquier beat'em-up es el título de Capcom.





MÁS QUE UNA REEDICIÓN EN HD.

Junto a la versión en HD del primer *Tekken* aparecido para **PlayStation 2**, con la posibilidad de jugar en un televisor 3D, ***Tekken Hybrid*** incluye una *demo* de *Tekken Tag Tournament 2* y el largometraje, de una hora y media, de animación por ordenador en calidad *Blu-ray* *Tekken: Blood Vengeance*.

EVALUACIÓN

El hecho de tener uno de los mejores Tekken de la historia en HD y 3D parece motivo suficiente para hacerse con Tekken Hybrid, la demo de TTT2 y el largometraje Blood Vengeance convierten el Blu-ray en indispensable para fans.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,1	9,3	8,8	8,0	-	7,9	8,4

El aspecto del juego se mantiene fresco incluso después de once años.

Cuenta con una buena cantidad de modos, pero se echa en falta el juego On-line.






Por Lloyd

Conforme avances en tus misiones irás desbloqueando más poderes de Naruto. Algunos tan letales como esta invocación.

Mediante un sistema de cartas podrás personalizar los ataques de Naruto. Cuanto mejor lo hagas mejores cartas recibirás.







Género
Beat'em-up
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Cyber Connect 2
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés/japonés
P.V.P. Rec.
40,95 €
www.naruto-videogames.com/es
12

NARUTO SHIPPUDEN
ULTIMATE NINJA IMPACT

UN NINJA CONTRA EL MUNDO

Tras mil y una historias del ninja más irreverente de los videojuegos en nuestra portátil, parece que las aventuras nunca se agotan. Después de disfrutar de juegos de lucha uno contra, aventuras en dos y tres dimensiones o distintas revisiones del *anime* de éxito en Japón, Naruto vuelve a reinventarse con un *beat'em-up* que le permitirá ejercer su oficio favorito: dar tortas. Como si de un *Dynasty Warriors* se tratara, ***Ultimate Ninja Impact*** nos plantea una mecánica tipo «yo contra el mundo». Recorrerás escenarios plagados de decenas de enemigos, realizando todo tipo de ataques, para ir cumpliendo las distintas misiones que te plantean. Además de dar tortas, ***Ultimate Ninja Impact*** cuenta con otros elementos interesantes, como la personalización de nuestro personaje y sus ataques, la posibilidad de recoger objetos por el mapeado (muy sencillo eso sí), tareas secundarias e incluso una historia contada a través de viñetas algo ramplona, pero que seguro encantará a los fans de las aventuras de Naruto. Pero aun con todo eso no debemos olvidarnos que este es un juego de acción masiva, y que su mayor atractivo reside en avanzar para seguir eliminando enemigos. Esto al principio resulta muy entretenido, pero las carencias de la IA hacen que se vuelva un tanto repetitivo, dejando sin duda el plato fuerte para los combates finales contra personajes de la saga tan conocidos con Sasuke Uchija. Aquí la estrategia cobra un papel fundamental y es donde realmente desplegamos todo el potencial de Naruto. Si eres un fan de la saga es más que probable que disfrutes como un enano, de lo contrario hay alternativas de mayor calidad.





Tranquilo que no siempre estarás solo en tu aventura. De vez en cuando te echarán una mano otros personajes.



LA ALTERNATIVA



NARUTO SHIPPUDEN: KD. Un juego mucho más redondo que encontrarás a mejor precio.

EVALUACIÓN

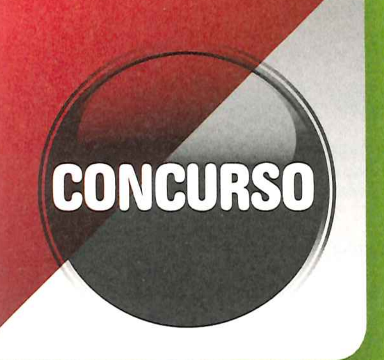
Naruto se niega a mostrar signos de agotamiento y para ello ha decidido probar todos los géneros habidos y por haber. En esta ocasión un beat'em-up irregular, con buenas ideas pero falto de inspiración.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,8	8,2	8,3	8,4	-	8,3	8,1



Los diseños de los personajes son correctos, pero los escenarios son vacíos y repetitivos.

Poder personalizar a Naruto a nuestro gusto es uno de los mayores atractivos.



¡PARTICIPA!

Activision y PlayStation R.O. te dan la oportunidad de conseguir lotes exclusivos de COD: Modern Warfare 3. Para optar a uno de estos dos premios: 1 Headset Earforce Bravo + 1 Juego COD: Modern Warfare 3 + 1 Camiseta, o 1 Juego + 1 Camiseta, envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 18 de enero.

PODRÁS GANAR...

10 2OS PREMIOS

1 JUEGO CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

1 CAMISETA

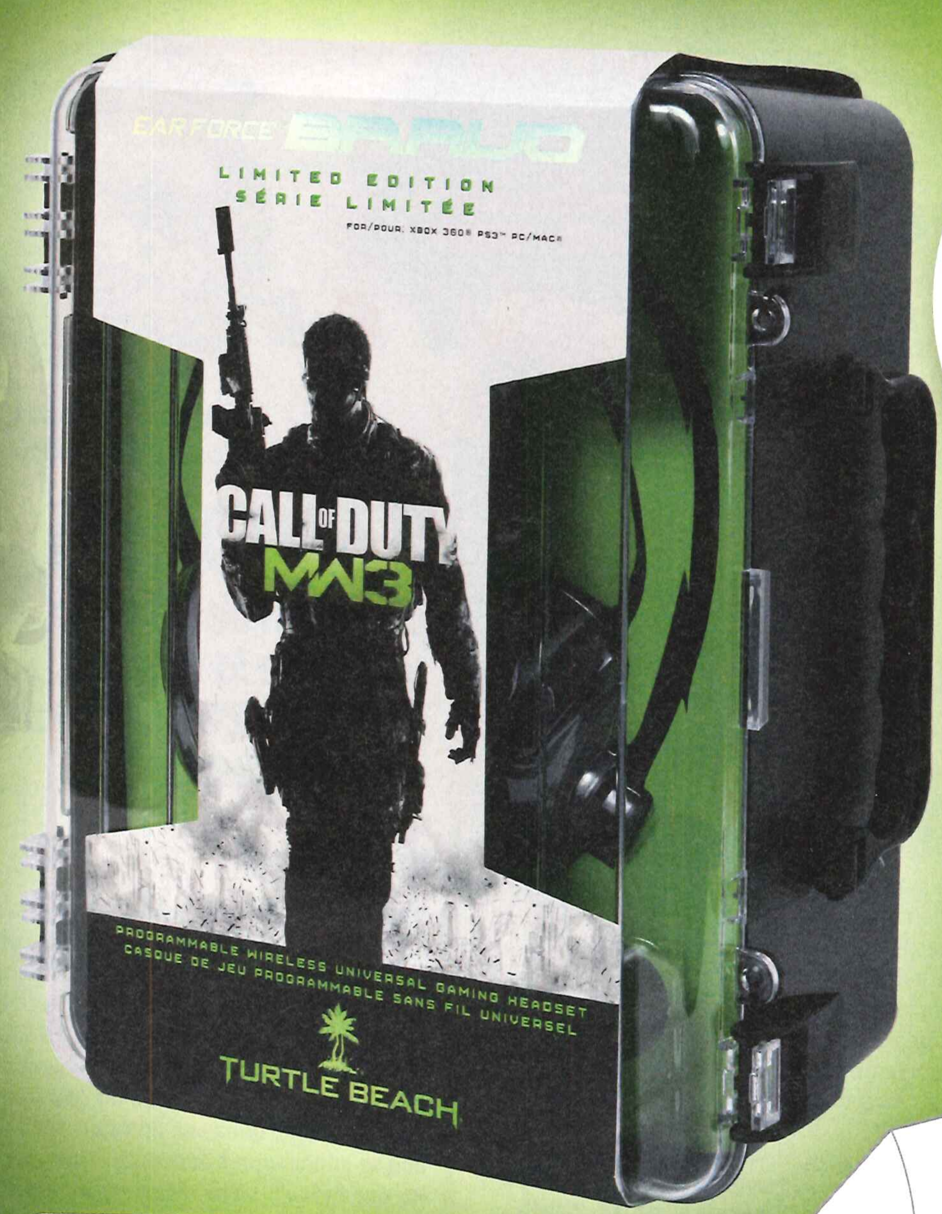


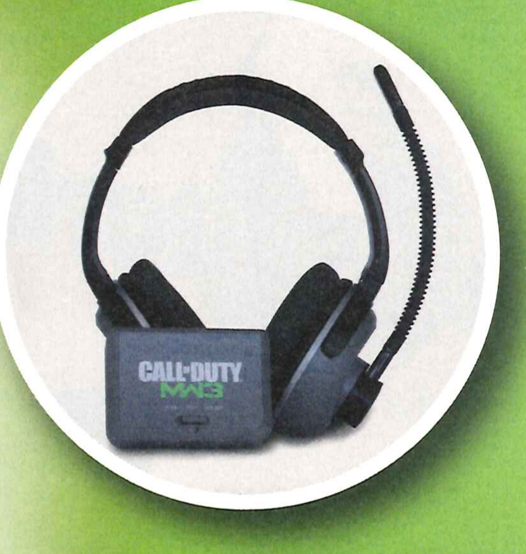




¿Cómo llamarías al próximo Call Of Duty?

¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!



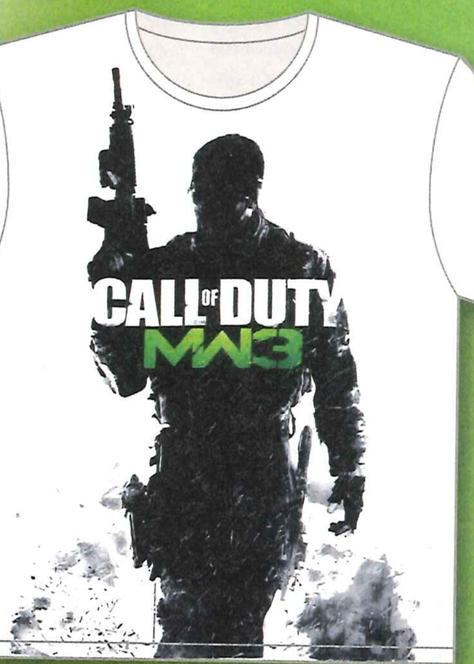






1os PREMIOS

1 HEADSET OFICIAL EARFORCE BRAVO DE COD: MODERN WARFARE 3
1 JUEGO CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
1 CAMISETA



Envía un **SMS** al **25152** con **Play Cod** y un **nombre inventado**
¡Los 15 nombres más originales conseguirán los premios!
Ejemplo: Play Cod Venenoamasao

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230 info@a-p-m.es
Concurso válido del 16 de diciembre de 2011 al 18 de enero de 2012. Fallo del jurado el 19 de enero de 2012.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Activision y PlayStation R. Oficial.

Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... SINGSTAR GRANDES ÉXITOS Y CALL OF DUTY: MW3!



www.facebook.com /revistaplaystation

Elecciones roleras

Felicidades por vuestro trabajo en la revista, que leo todos los meses y me encanta. Quería haceros varias consultas sobre juegos de rol, ya que me gustaría introducirme en el género y no tengo claro cuáles serían las mejores elecciones para empezar a hacerlo.

1 Querría iniciarme con la saga *Final Fantasy*, pero no sé si empezar por *Final Fantasy XIII* o esperar a *XIII-2*. ¿Cuál creéis que es mejor elección?

2 También me llaman los juegos en los que hay que tomar decisiones y hay varios caminos para elegir, pero sin ambientación medieval, de la cual ya estoy un poco cansado. ¿Qué tipo de juegos de este corte puedo encontrar?

MARCOS ALONSO, VÍA E-MAIL.

1 Tradicionalmente la saga *Final Fantasy* ha sido de juegos bastante complejos, sin embargo parece que las últimas entregas han simplificado bastante lo que ha venido siendo la mecánica habitual de la franquicia. Por ejemplo, el apartado de los combates, se ha enfocado mucho más a la acción, lo que puede permitir que te sea más sencillo adaptarte a este género. Dicho esto, todavía quedan un par de meses para la salida de ***FFXIII-2*** y faltan algunos detalles por conocer. Por el contrario, podrás encontrar ***FFXIII*** en cualquier tienda a precio reducido. Además, la simplificación del mapa te permitirá enfocar la historia de una manera más fácil sin perderte en tareas opcionales. Nuestro consejo es que te hagas primero con este y, si te gusta el género, compres más tarde su continuación, que promete ser un juego más complejo y elaborado que ***FFXIII***.

2 Si no te gustan los juegos de corte medieval puedes descartar directamente ***Oblivion*** y ***Skyrim***, aunque cumplen con el principio de libre albedrío. En este sentido tienes ofertas bastante interesantes como ***Alpha Protocol***, ***Mass Effect 2*** o ***Fallout New Vegas***. El primero, aunque tiene ligeros fallos de IA, cuenta con un bestial número de decisiones que influyen en la trama y personalización total del personaje. ***Mass Effect 2*** cuenta con su propio universo de ciencia ficción, y las decisiones que tomes en la segunda parte influirán en los hechos del último título de la trilogía. Por último, ***New Vegas*** se desarrolla en un mundo postapocalíptico en el que tus acciones favorecerán o perjudicarán a diversas facciones enfrentadas. Todos cuentan con un componente de *shooter* y te permitirán, en mayor o menor medida, vivir tu propia aventura.

Alpha Protocol te pone en la piel de un espía que tendrá que elegir su propio destino.

Algo más allá del fútbol

Soy un gran fan de todos los deportes y echo un poco en falta la salida de más títulos de otras disciplinas que no sean el fútbol o el baloncesto. En especial me gustan deportes como el fútbol americano, el *rugby* o el béisbol. ¿Sabéis de algunos juegos de estas modalidades que se puedan comprar aquí en España? Muchas gracias y felicidades por vuestra revista.

FRANCISCO GUILLÉN, VÍA E-MAIL

Sí que es cierto que la gran afición que hay en nuestro país por el fútbol hace que otros deportes no sean tan seguidos y en muchas ocasiones no nos lleguen franquicias realmente interesantes. No obstante, hay algunos títulos interesantes a los que puedes echar un ojo, como ***Rugby World Cup 2011***, la saga *Madden* de fútbol americano, *NHL* de *hockey* sobre hielo o el genial ***Major League Baseball 2K11***. Este último es un gran simulador de béisbol con gráficos muy logrados y de las mejores alternativas para disfrutar en tu **PS3** de otros deportes.

EL TEMA DEL MES

Con el fin de año a la vuelta de la esquina, ¿qué le pides a 2012 en materia de videojuegos?

Muchos deseos

MIRANDA URRUTIA. VÍA E-MAIL.

La verdad es que son varias cosas las que quiero de este nuevo año, y algunas de ellas hace tiempo que las espero. En primer lugar tengo muchas ganas de que salga PS Vita a la venta. Mi PSP ya ha dado todo lo que podía dar de sí y es hora de ir renovando la portátil. También tengo ganas de que salgan ya juegos que se anunciaron hace mucho tiempo y de los que todavía no sabemos nada, como *Final Fantasy Versus XIII*, *The Last Guardian* o *Metal Gear Solid Rising*. Con esos, más alguno más como *Soul Calibur V* y las entregas habituales de cada año, me daría por satisfecha.

Que me quede como estoy

ALICIA SÁNCHEZ. VÍA CARTA.

La verdad es que el ritmo frenético de salidas de este fin de año ha colapsado mis capacidades monetarias para comprar juegos, así como mi tiempo. Por lo tanto, y echando un ojo a la estantería, donde se me acumulan los juegos sin pasar, preferiría que este año 2012 fuera un poco más tranquilo en cuanto al ritmo de lanzamientos. Me gustaría poder dedicarme a pasar todos los juegos que tengo pendientes y de paso así hacer tiempo para que los que me interesan vayan bajando de precio. La única duda que tengo es de cara a la salida de PS Vita. En principio pienso que es mejor esperarse a ver cómo evoluciona su catálogo, aunque quién sabe, igual un impulso de última hora me hace comprarla como me ha ocurrido en otras ocasiones.

Nuevo tema del mes para el nº133.
¿Qué juego piensas comprarte para acompañar la PS Vita en su lanzamiento? ¿Qué modelo prefieres?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: ps@grupozeta.es
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: www.facebook.com/revistaplaystation



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



BATTLEFIELD 3:
Más que quejarme de la nota que le habéis dado a *Battlefield 3*, quería quejarme sobre cómo se sobrevalora año tras año *Call Of Duty*. No entiendo por qué, con mínimos cambios y la misma mecánica, sigue siendo tan bien visto por vosotros. Gracias al buen hacer de DICE por fin tenemos un juego que ambienta como nunca lo que es una guerra, con un apartado gráfico de infarto, un sonido realmente increíble y un On-line tremendamente táctico y divertido.
ASIER ROMERO, VÍA EMAIL.



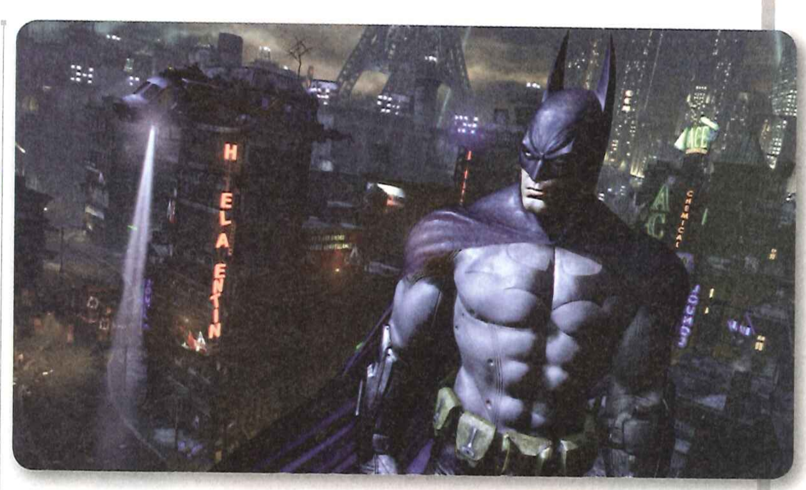
La Carta Ganadora

Expectante con PS4

FRANCISCO VALENCIA. VÍA E-MAIL



Lo primero de todo, decir que mi **PS3** me ha dado algunos de los mejores momentos que he tenido como jugador en mi vida. Aunque con ya más de seis años con la consola en casa, es hora de ver un cambio y cosas nuevas. Parece que la crisis está retrasando demasiado el inevitable paso a una nueva generación. Independientemente de los buenos títulos que siguen saliendo, el margen para mejorar cada vez se estrecha más. Me gustaría que saliera una nueva consola cuanto antes, con un gran salto gráfico en el que se estandaricen todos los juegos a 1080p, 60 *fps* y con posibilidades 3D. Sí, esas promesas que nos hicieron al comienzo de esta «gen» y que por unas u otras razones no se han cumplido en la mayoría de los títulos. Desde luego es necesario también que se minimicen los errores de fábrica y que se haga una revisión completa del mando, cuya ergonomía empieza a estar en entredicho. Si a eso se suma un catálogo decente de lanzamiento, un diseño y precio a la altura de las circunstancias, las mejoras de la *Store* y posibilidades nuevas, como televisión a la carta o manejo por voz, seguiré confiando en **Sony** como hasta ahora. Sé que es casi imposible ver **PS4** durante el próximo año, pero no estaría mal que nos dieran alguna nueva noticia en las ferias internacionales, como el **E3** o el **Tokyo Game Show**. Solo falta que empiecen a darnos detalles y que comience la nueva generación. Habrá que aguantar el tirón con **PS Vita**...



Añoranza de los arcades de fútbol

CARLOS ANDRADE. VÍA E-MAIL

La bipolaridad *FIFA* vs *PRO* empieza a cansar a muchos de los aficionados a los juegos de fútbol, como yo. Mayor realismo cada vez, acercarse a la simulación, renovar licencias... Parece que **Konami** y **EA** buscan de maneras diferentes el mismo camino. Mientras tanto hay muchos que echamos de menos los *arcades* de fúbol tan divertidos de otras generaciones. Sin tener que remontarme a la época de recreativa, donde teníamos los fantásticos *Kick-Off*, *Goal!*, *Virtua Striker* o compañía, me conformaría con un simple *ISS Pro* en el que olvidarme de tediosas combinaciones de botones para intentar realizar un regate y disfrutar de chilenas, rabonas o partidos locos sin mayor complicación. Aunque sé que existen opciones como *FIFA Street*, mi demanda va más en el sentido del fútbol tradicional pero alocadamente divertido de los *arcades*. Pena que ni siquiera en la *Store* haya ninguna propuesta interesante. A ver si se ponen las pilas las compañías en este sentido y nos traen algún *arcade* de fútbol.

Y ahora, ¿qué?

AITOR GARCÍA FERNÁNDEZ. VÍA FACEBOOK.

Estos dos últimos meses han sido los mejores en la industria de los videojuegos en toda su historia, concentrando más de una decena de juegazos, desde *shooters* increíbles (***Battlefield 3***, ***Modern Warfare 3***) hasta el juego de rol definitivo (***Skyrim*** con más de 50 notas llegando al 10 en medios especializados) pasando por candidatos de *GOTY* en cualquier otro año (***Uncharted 3*** o ***Batman Arkham City***, entre otros). Por este motivo me viene a la cabeza, ¿qué pasará el año que viene? Porque este nivel de calidad altísima será casi imposible de igualar el año próximo y menos al siguiente. Ahora toca esperar acontecimientos, pero con esta cantidad de juegazos, tenemos para años.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



TESV: SKYRIM
CARMEN MARTÍNEZ. VÍA E-MAIL.
Impresionante el trabajo de **Bethesda** para conseguir el juego de rol más grande nunca hecho. ***Skyrim*** representa fielmente un mundo donde hay cientos de misiones y personajes para interactuar y divertirte durante horas y horas.



COD: MODERN WARFARE 3
ANTONIO ROJAS. VÍA EMAIL.
Aunque el On-line sigue siendo tan divertido como siempre empiezo a estar un poco aburrido del nuevo *Call Of Duty*. Me gustaría que cambiaran un poco más la mecánica y haya más cosas nuevas jugables, a poder ser «gratis».



SONIC GENERATIONS
MANUEL SEVILLA. VÍA EMAIL.
Que alegría más grande me da volver a ver un juego de Sonic tan bueno como los que había en la época de Mega-Drive. El nuevo ***Sonic Generations*** es tremendamente divertido y frenético. Que tiemble el fontanero, ¡ha vuelto Sonic!

T!ps PS3

1 =

UNCHARTED 3: LA TRAICIÓN DE DRAKE
evaluación 9,8
El binomio Drake-Naugty Dog vuelve a superarse con una nueva aventura inolvidable.
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado ☐

2 =

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
evaluación 9,7
Vive la fantasía épica de un mundo tan lleno de posibilidades como nunca pudiste imaginar.
Bethesda 69,95€. +18 años jugado ☐

3 =

BATMAN ARKHAM CITY
evaluación 9,5
Más villanos y aliados se dan cita en la ciudad de Arkham bajo la tutela del incombustible Batman.
Warner Bros Int. Ent. 61,50€. +16 años jugado ☐

4 N

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
evaluación 9,4
Ezio prosigue su destino en Constantinopla entrado en canas pero más letal que nunca.
Ubisoft 69,95€. +18 años jugado ☐

5 ↓

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
evaluación 9,4
Salva el mundo de la aniquilación o disfruta directamente del multijugador más completo de la saga.
Activision 70,95€. +18 años jugado ☐

6 ↓

BATTLEFIELD 3
evaluación 9,2
Un impresionante motor gráfico y destrucción por doquier para llevar la guerra a tu propio salón.
EA Games 69,95€. +18 años jugado ☐

7 ↓

FIFA 12
evaluación 9,4
Retorna el líder de la liga con muchas mejoras y la mayor revolución de los últimos años.
EA Sports 69,95€. +3 años jugado ☐

8 ↓

DARK SOULS
evaluación 9,5
La pesadilla de From Software vuelve a invadirnos con un sobresaliente sucesor de Demon's Souls.
Namco Bandai 65,95€. +16 años jugado ☐

9 ↓

PRO EVOLUTION SOCCER 2012
evaluación 9,2
Renovado gráficamente y con un sistema de juego muy divertido, PES este año va a dar mucha guerra.
Konami 49,95€. +3 años jugado ☐

10 ↓

RAGE
evaluación 9,3
El creador de Doom se une a la moda de las consolas con un shooter tan desolador como brillante.
Bethesda 69,95€. +18 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

UNCHARTED 3: LTDD
SONY C.E.
69,95€ +16

CONDUCCIÓN

GRAN TURISMO 5
SONY C.E
29,95€ +3

LUCHA

MORTAL KOMBAT
WARNER BROS ENT. INT.
61,50€ +18

RPG
TESV: SKYRIM
BETHESDA
69,95€ +18

SHOOTER
COD: MW3
ACTIVISION
70,95€ +18

DEPORTES
FIFA 12
EA SPORTS
69,95€ +3

ON-LINE

COD: MW3
ACTIVISION
70,95€ +18

PARTY GAME

SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF


DARK SOULS PS3
TESV: SKYRIM PS3
RAYMAN ORIGINS PS3
TLOH: TRAILS IN THE... PSP
UNCHARTED 3: LTDD PS3

NEMESIS

BATMAN A.C. PS3
COD: MW 3 PS3
BATTLEFIELD 3 PS3
RAGE PS3
GOD HAND PS2

LLOYD
UNCHARTED 3 PS3
DARK SOULS PS3
BATMAN A.C. PS3
DISGAEA 4 PS3
BAYONETTA PS3

ANNA

SAINTS ROW: TT PS3
DISNEY UNIVERSE PS3
ESDLA: LA GUERRA DEL... PS3
RAYMAN ORIGINS PS3
LEGO PIRATAS D.C. PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. COD: MODERN WARFARE 3 (ACTIVISION)
2. AC: REVELATIONS (UBISOFT)
3. FIFA 12 (EA SPORTS)
4. UNCHARTED 3 (SONY C.E.)
5. PES 2012 (KONAMI)
6. BATTLEFIELD 3 (EA GAMES)
7. FORMULA 1 2011 (CODEMASTERS)
8. FALLOUT NEW VEGAS (BETHESDA)
9. TESV: SKYRIM (BETHESDA)
10. GRAN TURISMO 5 (PLATINUM-SONY C.E.)

TOP AÑEJO Enero 2005

1. GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
2. NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
3. KILLZONE (SONY C.E.)
4. PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
5. SINGSTAR PARTY (SONY C.E.)
6. THE GETAWAY: BM (SONY C.E.)
7. FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
8. CALL OF DUTY (ACTIVISION)
9. POP: EL ALMA DEL GUERRERO (UBISOFT)
10. W.R.C. 4 (SONY C.E.)

Lo más esperado

1. RESIDENT EVIL: ORC
2. FFXIII-2
3. SF X TEKKEN
4. MAX PAYNE 3

5. SOULCALIBUR V


Los 5 mejores Infantiles



El Top de... Juan Fernández



1. BATMAN: A.C.
2. INFAMOUS (PS3)
3. BATMAN: ARKHAM ASYLUM (PS3)
4. UNCHARTED 2 (PS3)
5. UNCHARTED 3 (PS3)
6. FIFA 11 (PS3)
7. INFAMOUS 2 (PS3)
8. GTA: LIBERTY CITY STORIES (PSP)
9. NEED FOR SPEED: THE RUN (PS3)
10. DJ HERO 2 (PS3)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. PES 2012 (KONAMI)
2. INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS (SONY C.E.)
3. AC BLOODLINES (PRECIO ESP-UBISOFT)
4. GT (ESSENTIALS-SONY C.E.)
5. FIFA 12 (EA SPORTS)
6. GERONIMO STILTON (SONY C.E.)
7. SONIC RIVALS 2 (ESSENTIALS-SEGA)
8. CARS 2 (SONY C.E.)
9. SONIC RIVALS (ESSENTIALS-SEGA)
10. BEN 10 ALIEN FORCE (ESSENTIALS-NAMCO BANDAI)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,99€ +12

RPG



SMT PERSONA 3 PORTABLE
ATLUS
39,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
19,95€ +16

DEPORTES

PES 2011
KONAMI
19,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME

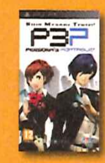


BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12





1 = TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



2 = SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación 9,3
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐



3 = THE 3RD BIRTHDAY
evaluación 9,2
Regresa el icono sexual de PSone pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐



4 = FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación 9,2
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 39,95€. +12 años jugado ☐



5 N TLOH: TRAILS IN THE SKY
evaluación 8,7
Por primera vez una de las mejores sagas de rol sale de Japón y llega a PSP.
Ghostlight 34,95€. +12 años jugado ☐



6 ↓ KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



7 N INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS
evaluación 9,3
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐



8 ↓ DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
evaluación 9,3
Nuevos personajes, opciones de combate y extras para completar una genial secuela.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



9 ↓ GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación 9,3
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐



10 N THE MYSTERY TEAM: CAZADORES DE...
evaluación 8,5
Investiga por toda Europa para desentrañar los casos más misteriosos.
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐

Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3	PS3	PS3	PS3	PS3
PVP recomendado 70,95 €	PVP recomendado 50,95 €	PVP recomendado 64,95 €	PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 39,95 €
Lector PlayStation Revista Oficial - España 65,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 45,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 59,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	KING OF FIGHTERS XIII	WWE 12	RAYMAN ORIGINS	TEKKEN HYBRID
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO







CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE | APELLIDOS | EDAD

DIRECCIÓN | Nº | PISO

POBLACIÓN | PROVINCIA | CÓDIGO POSTAL

TELÉFONO | NIF | E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE ENERO DE 2012







PlayStyle

CARLOS JEAN

JUEGA EN PRIMICIA CON PS VITA Y NOS PRESENTA EL PLAN B

Guía de compras
Conoce lo mejor en periféricos, packs y accesorios para tu PlayStation 3

Cine
Todo sobre la última entrega de Misión Imposible

Moda
Inspiración retrofuturista a lo Deus Ex: Human Revolution

CARLOS JEAN

Su Plan B requiere una búsqueda constante de nuevas formas de hacer las cosas y, nosotros, le presentamos en exclusiva PS Vita. ¡La revolución está en sus manos!

Contra las normas, lo establecido y los cánones, Carlos ha conseguido no solo cambiar la forma de hacer música, sino de venderla y disfrutarla. Algo que parecía imposible para una industria en declive, que caía en barrena hacia el abismo del silencio, él lo ha conseguido: la música está más viva que nunca. ***«La música tiene que aprender mucho de la industria de los videojuegos, que ha sabido adaptarse a las nuevas exigencias tecnológicas sin problemas; así, en lugar de ver Internet como un enemigo, se ha aliado para ofrecer a los usuarios una oferta lúdica más amplia»***, explica Carlos Jean para hacer referencia a las opciones *multiplayer* On-line, el canal *VidZone* o a los contenidos descargables que permiten ampliar la experiencia de un juego en **PlayStation 3**. Tiene la mente de un jugador en potencia (nos confesó que en su coche siempre lleva la **PS3**) y afirma que gracias a ello ha logrado hacer realidad ***El Plan B***: ***«El Plan B en sí es un juego con opciones On-line. Simplemente había que plasmarlo en una máquina, una tablet gigante creada por la Universidad Politécnica de Valencia. ¿Y en qué consiste este juego? En descubrir cuál es el talento, qué combinación tienes que hacer de las pistas para conseguir un hit»***. Colgó en Internet una base rítmica -la canción en bruto- e invitó a la gente a que hiciera su propia aportación, lo grabase y lo subiera a su página web... Y así nació *Lead the way, Gimme the base* y artistas como Electric Nana o Mandy. Es el renacimiento del boca a boca: 35.000 fans en *Facebook*, 18.000 en *Tuenti* y más de 110.000 seguidores en *Twitter*. Carlos Jean tiene la revolución en sus manos y así lo explica en un fascinante libro totalmente interactivo, otro ejemplo de que ***«hay que perder el tiempo en crear cosas nuevas»***. Y es que el libro contiene multitud de códigos «QR», los cuales con un *smartphone* se podrán decodificar y ver lo que contienen: vídeos de cómo se creó ***El Plan B*** y en los que hablan los propios artistas. Sin duda, se trata de otra genialidad diferente de hacer las cosas. ***«A lo mejor una editorial está más tiempo pensando en cómo evitar que este libro no se pueda copiar en vez de aportar algo nuevo al libro que llame la atención a la gente. Este libro es fruto del optimismo»***, explica Carlos.

Un genio con sueños e ilusiones consciente de lo que le rodea y que no obvia los avances tecnológicos, no podía desconocer lo último en el mundo de los videojuegos: **PS Vita**. Por eso nos fuimos hasta sus oficinas en Madrid, Novaemusik, con la nueva portátil de **Sony** con el fin de que la conociese en primicia. Y comprobamos de primera mano que Carlos Jean está abierto a todo aquello que le ofrezca nuevas herramientas para hacer de forma diferente las cosas. Jugó a *Little Deviants* y *Sound Shapes*, siendo hasta ahora el único que ha comprendido esta rareza musical japonesa, y mientras comentó: ***«Todos los videojuegos están llenos de música. Títulos como FIFA tienen auténticas bandas sonoras»***. Y mirando el *soundtrack* de diferentes *FIFA* no solo podemos decir que estamos de acuerdo, sino que sorprendidos encontramos dos temas suyos: *Get down* en *FIFA 07* y *Drive me* en *FIFA 09*.



«La música tiene que aprender mucho de la industria de los videojuegos, que ha sabido adaptarse a las nuevas exigencias tecnológicas sin problemas»

Carlos Jean posee una mente maravillosa forjada, en parte, por los videojuegos (su favorito es FIFA), por eso no dudó en probar en primicia PS Vita. Y le gustó, y mucho, sobre todo porque coincide con la esencia de El Plan B: ofrece una nueva forma de jugar que supondrá una revolución. Si quieres saber más sobre El Plan B hazte con este libro. El disco, aparte, contiene los primeros hits de El Plan B.

si El Plan B fuera un videojuego...

«El Plan B es un juego en sí, pero si hiciera un videojuego sobre esta iniciativa trataría sobre un héroe de aspecto inocente y honesto cuya misión es salvar la música. Tendría que ir de compañía en compañía cargándose los cánceres con el fin de crear una nueva industria». Por sus explicaciones nos sugiere un Patapon.

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA



NOTICIAS



FANTASÍA HEROICA... Y MUCHA MALA LECHE. El equipo que nos brindó *Superfumados* firma ***Caballeros, princesas y otras bestias***, una comedia de acción que se ríe a conciencia de los clichés de la fantasía heroica y los RPG. Ya a la venta en BD y DVD por cortesía de **Universal**.



CABEZÓN, FUMADOR, MALHABLADO, ALIEN Así es Paul, el extraterrestre que atraviesa Nuevo México junto a la pareja Pegg/Frost (*Zombies Party*, *Arma Fatal*), en una *road movie* de lo más atípica. Santi Millán dobla a Paul en la versión española. Aunque también puedes oír a Seth Rogen en la V.O.



EL INVIERNO SE ACERCA... EN ABRIL. Ese será el momento en el que **Warner HV** ponga a la venta la primera temporada de ***Juego de tronos***. La edición DVD llevará cinco documentales, y el BD añadirá extras exclusivos, como una guía completa de Poniente y Easter Eggs... de dragón.





BAD TEACHER

Egoísta, fiestera, fría, calculadora... y no es una femme fatale: es una maestra.



Estamos acostumbrados a ver comedias con tipos viciosos y malhablados, pero no tanto a ver ese rol reflejado en una mujer. Es lo que nos ofrece ***Bad Teacher***, protagonizada por una sorprendente Cameron Diaz, a la caza de un novio rico que le pague la operación de aumento de pecho. Justin Timberlake interpreta a la víctima propicia y Lucy Punch a la Srta. Ardilla, la maestra rival de Diaz, tan malvada como ella aunque lo esconda bajo una fachada de tronchante candidez. Cazurra como pocas, ***Bad Teacher*** recuerda por su salvajismo a los primeros Farrelly. Lástima que se ablande hacia el final.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director: **Jake Kasdan**
Reparto: **Cameron Diaz, Justin Timberlake, Jason Segel**
Distribuye: **Sony Pictures**
15,99 € (DVD)
17,95 € (BD)





CAPITÁN AMÉRICA

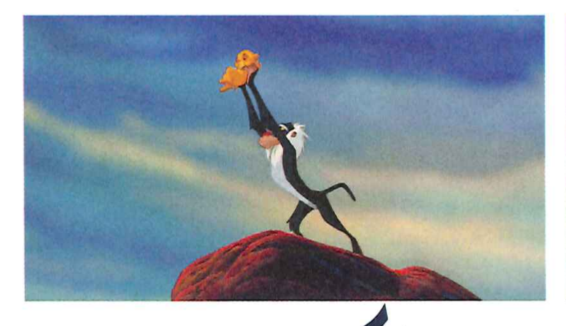
El superhéroe que surgió del doping



Toda la magia y la inocencia de la Edad de Oro de los cómics **Marvel** está presente en esta película, en la que veremos el nacimiento del Capi y cómo zurra a las huestes de HYDRA en compañía del padre de Iron Man y «Dum Dum Dugan». Al igual que sucedía con el primer *Iron Man*, es el «viaje del héroe», sus primeros pasos como superhéroe, lo que más se disfruta, incluso por encima de la aparición del carismático Cráneo Rojo y su delirante máquina de guerra.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Joe Johnston**
Reparto: **Chris Evans, Hugo Weaving.**
Distribuye: **Paramount**
20 € (DVD)
24,95 € (BD)
35,95 € (DVD+BD+ BD 3D+Copia Digital)





EL REY LEÓN

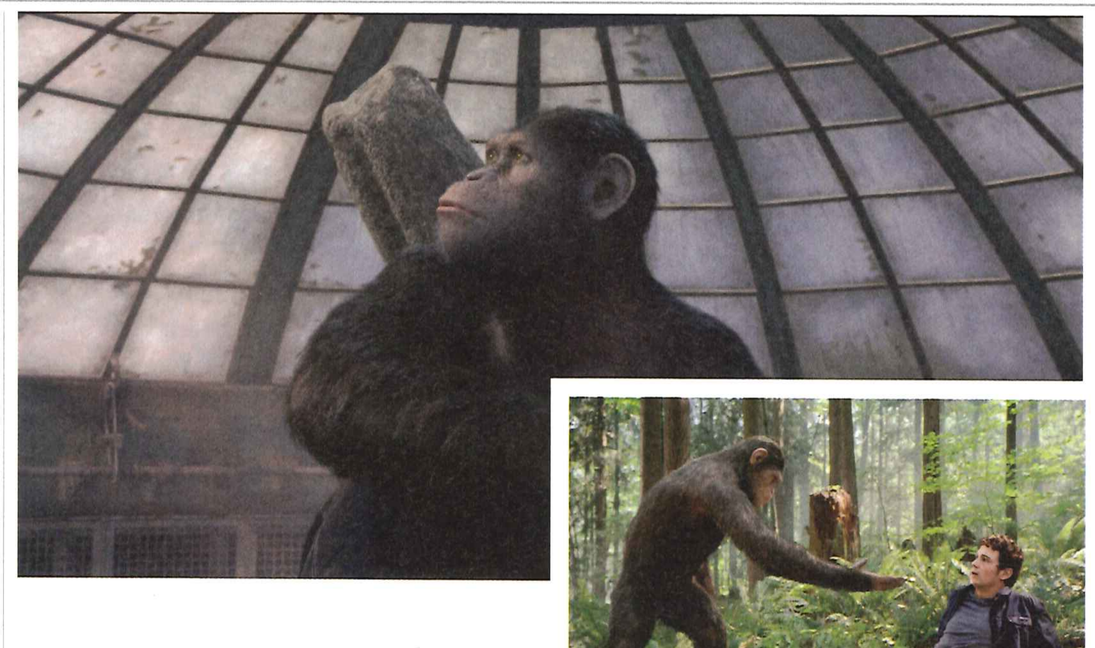
El clásico Disney que nos faltaba ver a 1080p



La llegada de Simba al BD es todo un acontecimiento, y no solo porque ***El Rey León*** sea una de las películas más populares y taquilleras del legado **Disney**. Es imposible no sentir un escalofrío al ver y escuchar la magistral secuencia inicial. Podrás convertir la película en un karaoke gracias a la opción Canta con nosotros, y descubrir multitud de curiosidades sobre la creación de la película en el documental *Orgullo del Rey León* (que reúne de nuevo a todo el equipo de 1994). Además, incluye escenas eliminadas con comentarios opcionales y una escena extendida.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Roger Allers, Rob Minkoff**
Distribuye: **Disney Studios H.E.**
19,99 € (DVD)
25,99 € (BD+DVD)



EL ORIGEN DEL PLANETA DE LOS SIMIOS

La humanidad se lo tenía bien merecido



A través de un guion repleto de guiños hacia los mitómanos de la película clásica de 1968, ***El origen del Planeta de los Simios*** narra el momento en el que los monos evolucionaron hasta alcanzar la inteligencia de los humanos. Y no por la evolución natural o la intervención divina, precisamente. Un medicamento para el alzhéimer, desarrollado por el científico que interpreta James Franco, es el responsable de que César, su mascota, adquiera progresivamente más y más inteligencia, hasta el momento en que se rebela contra la crueldad de los humanos que han estado torturándolo a él y a sus hermanos simios.

César es la estrella absoluta. El simio fue creado por ordenador a partir de los movimientos y las expresiones de Andy Serkis, el genio que ha dado vida a Gollum, Kong o el Capitán Haddock de Spielberg. Atento a los extras, que son magníficos, y si te pirra la saga clásica, **20th Century Fox** también lanza un *pack* en BD con las siete entregas, incluida esta.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Rupert Wyatt**
Reparto: **James Franco, Andy Serkis, John Lithgow, Freida Pinto.**
Distribuye: **20th Century Fox H.E.**
21,95 € (BD+DVD+ COPIA DIGITAL)

ENTREVISTA CON...



ANDY SERKIS

El actor que encarnó a Gollum y King Kong da vida a César, el líder de los primates

¿De qué manera ha evolucionado la tecnología del *Motion Capture* desde *El Señor de los Anillos*?

Antes solo podías rodar durante un periodo muy limitado de tiempo. En *King Kong* tuvimos que registrar además mis gestos faciales para darle expresividad al rostro de Kong. Ahora podemos rodar en platós mucho más grandes y con distintos sets de cámaras a la vez, que registran tanto mis movimientos como mis expresiones faciales.

Para crear el personaje de César, pasaste mucho tiempo entre chimpancés...

Para preparar el rodaje de *Kong* pasé mucho tiempo en el Zoo de Londres, junto a los chimpancés y los gorillas. Viajé a Ruanda y estudié a los gorilas de montaña en su hábitat. Cuando me llegó el momento de crear a César, descubrí la historia de Oliver, un chimpancé que fue noticia en los años 70 por caminar erguido sobre sus piernas y mostrar comportamientos casi humanos. Me inspiró mucho.

¿Interpretar a personajes tan extremos no le ha pasado factura, a nivel físico, durante estos años?

Me he dañado la espalda de diversas maneras, al interpretar este y otros papeles. Tras encarnar a Gollum en un rodaje que duró tres años y medio, prácticamente acabé con joroba. Por suerte, el siguiente papel (King Kong) me obligó a torcer la espalda en la dirección contraria, lo que fué un alivio. César es una combinación de ambos. Físicamente es el papel más exigente al que me he tenido que enfrentar.

POR PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL



MISIÓN IMPOSIBLE PROTOCOLO FANTASMA

Tom Cruise recluta a un genio de la animación, Brad Bird, como director, y a un nuevo héroe, Jeremy Renner, como posible sucesor



Director
Brad Bird
Reparto
TOM CRUISER, PAULA PATTON, SIMON PEGG, J. RENNER.
Género
Acción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Paramount Pictures
www.misionimposible.es

No es que Cruise esté bajo de forma (en ***Protocolo Fantasma*** protagoniza las secuencias de acción más extremas, recurriendo poco o nada a los dobles), pero es un tipo muy listo, y sabe que el papel de Ethan Hunt tiene fecha de caducidad. Por eso nos presenta en esta cuarta entrega a un posible sucesor, el agente Brandt, que tiene el rostro de Jeremy Renner (el Ojo de Halcón de los inminentes *Vengadores*). El resto del equipo tampoco tiene desperdicio, desde la deslumbrante Paula Patton (¿de dónde ha salido y por qué no ha hecho más cine de acción?) a Simon Pegg, que pone el contrapunto cómico a un guion tremebundo. El Kremlin ha volado en pedazos y los rusos creen que el equipo de Hunt es el responsable. El verdadero autor es un extremista político con el rostro de Michael Nyqvist (el M. Blomkvist de la trilogía *Millennium*), pero para desenmascararle, Hunt y su equipo tendrán que viajar a diversos puntos del planeta.

Cada entrega de *Misión Imposible* ha reflejado el espíritu de su director. La huella de Brad Bird (*El Gigante de hierro*, *Los Increíbles*) se deja ver en unos cuantos golpes de humor, aunque la verdadera estrella de la película es la acción, y de eso el espectador va a estar muy bien servido.

SHERLOCK HOLMES JUEGO DE SOMBRAS

El detective inglés encuentra por fin la horma de su zapato: el Profesor Moriarty

La primera entrega de *Sherlock Holmes* nos sorprendió por la refrescante combinación entre la mitología del cine de Guy Ritchie (las peleas, los bajos fondos) y la obra literaria de Sir Arthur Conan Doyle. Con la secuela se pierde esa capacidad de sorpresa, pero ganamos muchas cosas más a cambio. Para empezar, por fin podemos ponerle rostro al archienemigo de Holmes, el brillante Profesor Moriarty (Jared Harris, el Lane Pryce de la televisiva *Mad Men*) y hemos disfrutado viendo a Stephen Fry encarnar a Mycroft, el hermano de Sherlock. Por lo demás, ***Juego de sombras*** es lo que esperas: diálogos tan vertiginosos como punzantes entre Holmes (Downey Jr.) y Watson (Jude Law), escenas realmente espectaculares y no poco humor. Si la cosa funciona... ¿Por qué cambiarla?



Director
GUY RITCHIE
Género
Acción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Warner Bros
www.warnerbros.es/sherlockholmes2/





ATTACK THE BLOCK

Los marcianos aterrizaron en el barrio equivocado

Fue la sensación del último festival de Sitges. ¿Qué pasaría si la típica invasión alienígena no cayera sobre un típico pueblo *yankee*, sino en la zona más chunga de Londres? Algo así como «*El Vaquilla meets Depredador*».

DRIVE

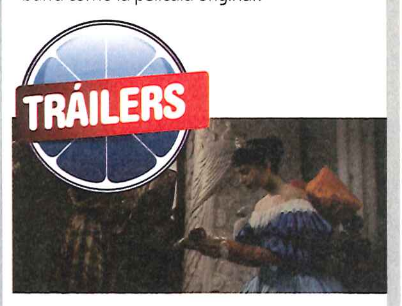
Para media crítica del planeta, el filme del año

La historia de este chófer para atracadores de bancos recuerda mucho al *Driver* de Walter Hill (y por consiguiente al juego de **Reflections**). Cine negro del bueno, y posible candidata a los Oscar.

PERROS DE PAJA

La vida en el campo no es como nos la contaron

Hay que tenerlos de acero para hacer un *remake* del filme más polémico de Sam Peckinpah. ¿Podrá James Marsden proteger a su señora de los palurdos? ¿Será tan burra como la película original?



MIRROR MIRROR

mirrormirrorfilm.com

Dos adaptaciones del cuento de *La Bella Durmiente* competirán en taquilla en 2012. La de Kristen Stewart apostará por la épica, mientras que ***Mirror Mirror*** se decantará por el humor y una estética deslumbrante.



21 JUMP STREET

www.21jumpstreet-movie.com

¿Recordáis aquel bodrio televisivo llamado *Jóvenes Policías*, con Johnny Depp? Por suerte, su adaptación al cine es una comedia, y encima con muy buena pinta.

POR BRUNO SOL

PlayStation®
Revista Oficial - España



12 números +1 Juego a elegir: GOW Collection Vol. II o ICO+Shadow Of The Colossus *

30€

15% DE DESCUENTO



LLAMA AL
902 05 04 45
Lunes a viernes de 9 a 14 h.
suscripciones@grupozeta.es

¡Suscríbete ya!

Ofertas válidas solo para España y promoción con juego hasta agotar existencias

Los datos personales que nos facilite serán incorporados a un fichero titularidad de Ediciones Reunidas, S.A., con domicilio en la calle O´Donnell 12, 28009 Madrid para la gestión comercial mantenida, estudios de mercado, promociones e información sobre servicios y productos. Asimismo, Ud. consiente la comunicación de sus datos a otras empresas del Grupo Zeta del sector cultural, ocio y tecnología para utilizarlos con los mismos fines. Podrá ejercitar su derecho de acceso, rectificación, oposición y cancelación de datos mediante notificación escrita a: Dpto. de Suscripciones. O´Donnell, 12. 28009 Madrid o por correo electrónico: suscripciones@grupozeta.es

* Juego completo sin manual de instrucciones.

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Retro y futurista es lo que se lleva esta temporada. Nos inspiramos en el juego de Eidos para mostraros lo último en complementos.



Guantes de piel en color negro con cierre ajustable en la muñeca. Levi's. 60 €

Reloj retrofuturista para mirar de tres maneras distintas la hora. Diesel. 336 €

Cinturón de piel con acabado antiguo y hebilla cuadrada. Protest. 20 €

Gafas con montura metálica y cristales polarizados. Maui Jim. 150 €

Zapatilla en piel y ante marrón, sin cordones (cierre con velcro). Xti. 39,95 €



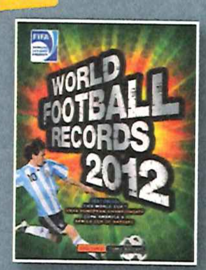
Autor: **Forges y Alfonso Azpiri**
Editorial: **Ediciones B**
Nº páginas: **64**
PVP: **16,95 €**

DRÁCULA

Una colaboración tan interesante como insospechada

No creo que muchos aficionados al cómic esperaran ver, en algún momento de sus vidas, una colaboración como la que acaban de iniciar dos artistas tan alejados el uno del otro en lo estético como Forges, el célebre humorista gráfico, y Azpiri, famoso por su serie de ciencia ficción subidita de tono *Lorna* o, en la otra esquina, la que creara para el extinto *Pequeño País*, *Mot*. Ambos unen fuerzas ahora en lo que será la colección *Horreibols and Terrific Books*, donde recrearán desde el humor clásicos del terror mezclando las delicadas líneas de Azpiri con el inconfundible estilo (en rigurosísimo blanco y negro) de Forges. ***Drácula*** es el primero de los álbumes de la colección, al que le seguirá, en la primavera de 2012, *Frankenstein*. ¡Como para perdérselos!

LIBROS

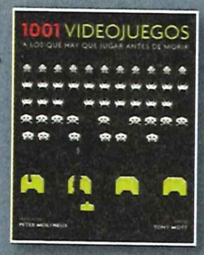


World Football Records 2012
Todo sobre el deporte rey

Los aficionados al deporte rey están más que de enhorabuena con la publicación de esta compacta enciclopedia, que ya va por su tercera edición. Contiene todos los datos que uno pueda necesitar sobre la historia de este gran deporte, y alguna que otra estadística curiosa para adjudicarse un tanto en esa conversación con los amigos: desde los goles marcados por las diferentes selecciones en la Eurocopa, hasta la lista de «balones de oro». Sin duda, esta extensa guía oficial de la FIFA es un libro de cabecera para cualquier futbolero de pro.

Autor **Varios**
Editorial **Montena**
P.V.P. **23,95 €**

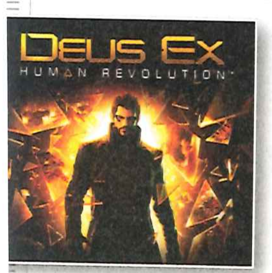
1001 videojuegos...
Que hay que jugar antes de morir



Guías definitivas sobre videojuegos hay muchas. Pero no viene nada mal, de vez en cuando, tener al alcance de la mano una buena hoja de ruta para no perderse lo más importante de un mundo tan vasto como el de los videojuegos, que ya carga con varias décadas de historia y producción desenfrenada a sus espaldas. En esta que os presentamos, Tony Mott hace una cuidada selección de los títulos imprescindibles a los que todos deberíamos jugar al menos una vez: desde los clásicos indiscutibles, hasta éxitos recientes que harás bien en tener en tu colección o, al menos, alojar durante un tiempo en tu consola.

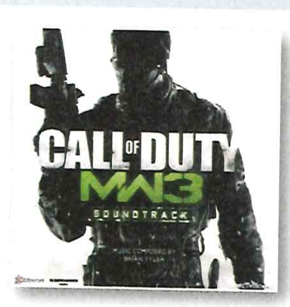
Autor **Tony Mott**
Editorial **Grijalbo Ilustrados**
P.V.P. **35 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Michael McCann
★★★★☆

Michael McCann escribe, produce, interpreta, mezcla y arregla una BSO que nació como tema para potenciar el tráiler del juego que se presentó en el E3 2010, y creció hasta convertirse en lo que el compositor quiso que fuera: la transformación en música del concepto filosófico de transhumanismo, el cual queda recogido en 25 cortes que equilibran voces modificadas electrónicamente y orquestación sintética humanizada (8,99 €). iTunes Store



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
Brian Tyler
★★★★☆

Estamos hartos de supuestos músicos que lo único que saben hacer es juguetear con la sombra de una orquesta. Afortunadamente está aquí Brian Tyler para demostrar cómo debe escribirse una buena partitura de corte militar: concediendo protagonismo a la percusión épica y construyendo fraseos sinfónicos (altaneros, emocionales, llenos de matices...) que son apuntalados con instrumentación moderna (11,99 €). iTunes Store

A ESCALA



EL EZIO DE REVELATIONS
Un tipo duro

Pese a estar realizada en PVP rígido y no contar con el empaque que le darían las articulaciones y ropas de tela de otras marcas, el detalle del acabado es sorprendente; una muy buena relación calidad-precio para hacerte con una figura sin arruinarte.

Distribuidor: **Gaya Ent.**
Tamaño: **22,7 cm.**
Precio: **34,95 €**



THE HULK
La masa azul

Echa un vistazo a la colección Classic Comic Book Characters de Dark Horse: figuras de personajes clásicos, realizadas con mucho gusto y acompañadas de algunos extras. Por ejemplo, uno de sus últimos lanzamientos, este Hulk primigenio basado en los dibujos del gran Jack Kirby de los años 60.

Distribuidor: **Dark Horse**
Tamaño: **15 cm.**
Precio: **59 €**



RICK GRIMES
En blíster

Recién estrenada la segunda temporada de la serie The Walking Dead, la marca juguetera McFarlane ha lanzado una edición de «action figures» basada en sus personajes. La del Oficial Rick Grames incluye revólver, escopeta, walkie-talkie y guante de béisbol.

Distribuidor: **Mcfarlane Toys**
Tamaño: **11,5 cm.**

Guía de Compras



PS3 EXCLUSIVAS

PS3 320 GB Y 160 GB

Sé diferente a los demás y hazte con una de estas PS3. En color blanco (299 €) o plateada (299,90 €), de venta en exclusiva en Gamestop y Game. Ambas son de 320 GB e incluyen dos DualShock 3 a juego. La de 160 GB contiene DualShock 3 de color rojo y adhesivo de la Selección (249,99 €).

SPEEDRACER EVOLUTION. Volante de Ardistel recomendado por Antonio Lobato. Incluye: receptor RF, pedales y palanca de cambios de marcha.

FERRARI F1. Réplica del volante que equipa el Ferrari 150º Italia, más base y pedales. De Thrustmaster. 149,99 € (solo el volante).

PACKS DE PS3

CON LOS MEJORES JUEGOS

Hay cinco packs disponibles compuestos por una PS3 320 GB, un DualShock 3 y un juego (Uncharted 3, DanceStar Party, FIFA 12, Battlefield 3 o NFS: The Run) por 299,99 €. Y otro muy especial que incluye el juego Cyberbike y una bici estática wireless (199 €).



PACK PSP. Hazte con la PSP-E 1000 junto con Invizimals: Las Tribus Perdidas, incluye también cámara GoCam! 129,99 €.

PSP-E 1000. La diferencia con el anterior modelo es que no cuenta con conexión Wi-Fi. El pack de La Roja incluye dos adhesivos con la imagen y la firma de los jugadores de la Selección.

BLACKFIRE, HARDCORE Y COMPACT. Los tres modelos son inalámbricos Bluetooth y llevan Sixaxis, vibración y botón de turbo. Son de Ardistel.

CRIMSON RED. El DualShock 3 oficial de Sony C.E. se renueva por fuera con una carcasa transparente de color rojo.

WIRELESS 7.1 SURROUND. Headset oficial de Sony con micrófono plegable. Diseñado especialmente para potenciar la experiencia de juego con sonido 7.1.

COMM-PLAY HEADSET. Auriculares de Ardistel con licencia oficial de Sony. Posee control de volumen dual y micrófono flexible.

PS3 WIRELESS KEYBOARD. Teclado oficial de Sony C.E. Es inalámbrico y va equipado con los botones de PlayStation, incluyendo PS, L1, L2, R1 y R2.

Hay presentaciones que dejan huella... ¡y heridas!

El evento tuvo lugar en el restaurante medieval Beltane y se impartieron clases de esgrima medieval con pesada equipación real.

MEDIEVAL MOVES



La belleza no está reñida con la violencia. Después de recibir un millar de espadazos a traición, Anna de Arco seguía sonriendo.



Ajustarse la capucha de malla o almófar no es nada fácil; The Elf acabó con la cabeza despellejada y una oreja al rojo vivo.

El maestro Alberto Bomprezzi muestra orgulloso su creación en el editor de guerreros: el típico soldado flojo que se viene abajo con el primer espadazo. El caso es que nos recuerda a alguien... ;)



Al final del evento se repartieron los premios. Anna, que no quería desprenderse de su cota de malla, muestra su espada de madera. The Elf sujeta el escudo de cemento del perdedor.

EL ARTE DE DESENVAINAR. Anna de Arco tuvo serios problemas al desenvainar con ligereza su espada. El profe le sopló un truquillo: elevar la pierna inversa por encima de los 180º. El resultado fue este...



Lecciones básicas de esgrima medieval

DONDE NO HAY CABEZA HAY ALEGRÍA. Una estrategia claramente ganadora en este tipo de duelos es dejarse la cabeza en casa. Aquí vemos el cuerpo enloquecido de The Elf defendiéndose del profe.



¡LO IMPORTANTE ES EL ESCUDO! Eso nos dijo el maestro Alberto, pero nosotros preferimos tener una espada en la otra mano y un recio gambesón bajo quince quilos de cota de malla. Por si acaso.





¡UTILIZA EL REFLEJO DEL SOL! La idea no es mala, pero con un escudo de madera y en interiores es difícil deslumbrar. Segundos después Anna de Arco recibió un severo castigo en los tobillos.